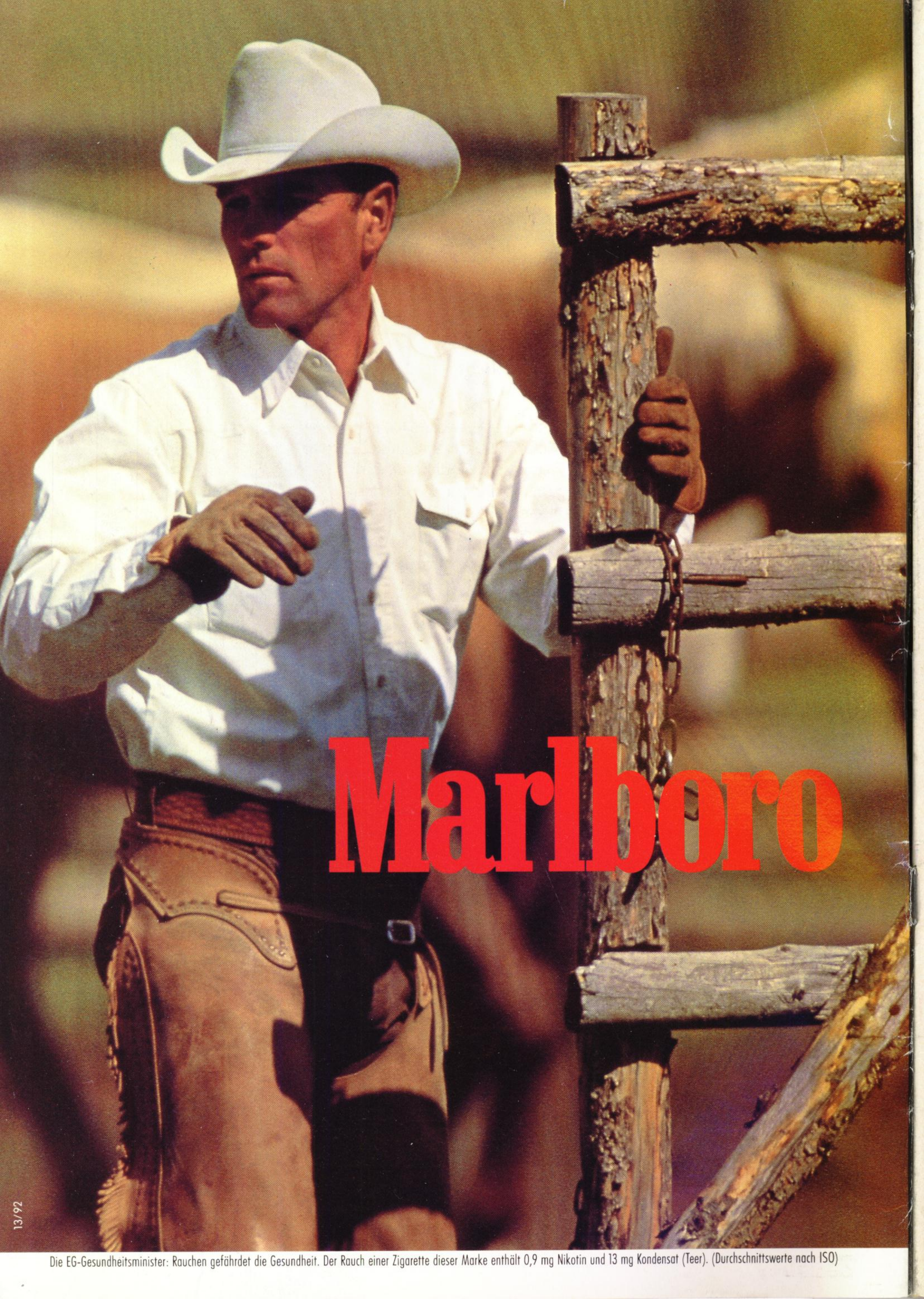

10/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 27,-
POWER PLAY
Die Nr.1
Schiffe versenken
TASKFORCE 1942
Microprose auf großer Fahrt
Adventure-Marathon
SHERLOCK HOLMES
• Curse of Enchantia
• Legend of Kyrandia
• Waxworks
Ran ans Rollenspiel
KERKER-PARTY
• Might & Magic 4
• Darklands
• Legacy
TOP SECRET
erste Infos zu Lemmings 2
Die Amiga-Meister
PSYGNOSIS
Spiele-Power: Beast 3 • Microcosm • Tomato Game • Plugsy


Marlboro
13/92
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

intern

Christian von Duisburg verstärkt ab sofort die *POWER-PLAY*-Crew

Adel verpflichtet

Wer aus Versehen einen Blick in unsere Redaktionsräume erhascht, wird gedankenschnell kombinieren, daß wir konsequent nach dem Motto "Kreatives Chaos" arbeiten: Je mehr Schreibtische und Regale pro Redakteur, desto mehr Durcheinander. Vor einigen Wochen mußten wir allerdings zum verspäteten Frühjahrsputz antreten. Grund der unplanmäßigen Säuberungsaktion: der Arbeitsplatz für einen neuen Redakteur mußte geschaffen werden. Da unser Neuzugang trotz gutem Zureden nicht inmitten Cola-Flaschen, Verpackungsmüll mit Spieledisketten sein Lager aufschlagen wollte, schritt die Redaktion zur Tat. Wie Ihr auf den Fotos seht, war das Zimmer schon nach wenigen Stunden blitzblank — dafür stapelt sich jetzt der ganze Müll auf dem Gang.



Der Arbeitsplatz von Christian vor ...

...und nach der Säuberungsaktion

Davon ließ sich das neue *POWER-PLAY*-Mitglied allerdings nicht beirren: Pünktlich trudelte Christian von Duisburg eines morgens in der Redaktion ein und schlug sein Quartier auf. Neben ausgezeichneten Spielekenntnissen (immerhin "verspielte" er die letzten fünf Jahre an Amigas und PCs) brachte er seine gesamte Wohnungseinrichtung mit. Die lapidaren Worte "Meine Wohnung wird erst in ein paar Wochen frei" auf den Lippen, räumte er Kisten, Schrankteile, Betten und ein Fahrrad in sein neues Büro. Kaum war der Umzug abgeschlossen, vergriff sich Christian an unserer Spielebibliothek und wurde die nächsten zwei Tage nicht mehr gesehen.

Mittlerweile hat sich der Ex-Physikstudent warmgespielt, fliegt mit Michael heiße Luftgefechte und knackt Adventures so schnell wie andere Haselnüsse. Was sich hinter dem "von" in seinem Namen verbirgt, warum Winnie hauptsächlich für die *VIDEO GAMES* testet und andere intime Geheimnisse der *POWER-PLAY*-Crew werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben in der lang ersehnten Fotoroman-Fortsetzung erfahren.

Einen actionreichen Monat wünscht Euer





30
Fetzig: Knetgummidrama *Silly Putty*.



16
Lauschig: *Curse of Enchantia* mit feiner Grafik.



112
Lieblich: Das Königreich *Kyrandia*.



152
Putzig: *Parodius* bietet Raumschiffe im Niedlichstil.



20
Plastisch: *Task Force 1942* in 3D.

22
Eklig: *Xeen*, der Obermotz des vierten *Might & Magic*-Spiels.

Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspiele-tests

Videospieletests

Power-Tips



110

Neblig: *Sherlock Holmes* tastet sich durch Londons Dunst.



20 110 22 44

■ Titelthemen

12

Mächtig: Elviras Oberweite wogt in *Waxworks*.





110

Heimlich: *Sherlock Holmes* sichtet erste Spuren.

Der Senkrecht-Starter

Nach erfolgreicher Mission gibt es ein "Einsergesicht"



Eine Flugsimulation jagt die andere. Während die Konkurrenten von Origin und Lucasfilm Games ihre neuesten Flugsimulationen wie ihren Augapfel hüten, schlägt Microprose mit *Harrier Jump Jet* erbarmungslos zu.

Bisher wurden der Öffentlichkeit von Lucasarts Vorzeigesimulation *X-Wing* und von Origins sagenumwobenem *Strike Commander* nur Videos gezeigt. Programme, die zwar in dunklen Entwicklungslabors vor sich hin schmachten, aber bereits vor Monaten aufwendig angekündigt wurden. Microprose vertritt dem gegenüber eine völlig andere Firmenpolitik, denn der *Harrier* fliegt bereits. Die Alphaversion (die erste Testphase) des Programms ist abgeschlossen, Ende des Jahres werden PC-Piloten, Anfang 1993 Amiga-Piloten in ihren Jump Jet steigen können.

Die phänomenalen *Strike-Commander*-Bilder setzten Maßstäbe, aus diesem Grund überarbeitete Microprose ihr 3-D-System grundlegend.

Hobbypiloten, die einen Blick durch das Cockpitfenster ihrer Lieblingsimulationen wagten, sahen bisher die ewige Ebene gespickt mit abstrakten Pyramidenbergen. Diese "Scheibenwelt" glänzte je nach Szenario in einer anderen Farbe, Europa grün, die Wüstengebiete in Gelb, das Nordkap weiß und bei Nacht in einem matten Schwarz. Die erste Flugsimulation, die bewies, daß die Erde rund ist, war Spectrum Holobytes *Falcon 3.0*. Hobbypiloten konnten plötzlich über eine Landschaft mit fließenden Übergängen und saftigen Farbschattierungen gleiten. Wer die F-16 häufiger flog, kennt die Nachteile der verwendeten Technik. Ärgernis Nummer eins ist der hohe Rechenaufwand, denn ohne Coprozessor unter der Rechnerhaube fliegt sich die F-16 wie das Motorflugzeug der Gebrüder Wright. Problem Nummer zwei ist die fragwürdige Landschaftsstruktur. Ein Pixelberg wirkt zwar abgerundet, bei der Draufsicht kann ein Pilot aber kaum die Höhenunterschiede des Berges einschätzen. Für Microprose zwei Gründe, eine neue 3-D-Untergrundtechnik zu entwickeln. Der Entwicklungsaufwand scheint für die Jungs von Microprose keine Hürde zu sein, denn bei *Harrier Jump Jet* knackten sie genau die F-16-Probleme mit einem einfachen aber genialen Trick: Man stelle sich eine normale Landkarte vor. Fast unscheinbar gibt es nach Gipfelgröße jede Menge Höhenlinien und nichts ist ein-



Die Wasserflächen werden an tieferen Stellen dunkler

Der Original Harrier in voller Pracht, hier mit SNEB-Raketen bestückt

Der unscheinbare Zeiger rechts oben ist die Triebwerksanstellung

Der Harrier kann auch rückwärts fliegen

Die verschiedenen Höhenlinien werden wie auf einer Landkarte dargestellt

facher als genau diese für die Schattierung der Landschaft zu nutzen. Eine schnelle, genaue und grafisch spektakuläre Methode. In Verbindung mit plastischen Licht- Schatten-Effekten, einigen Fraktal-Routinen und einem ausgeklügeltem 3-D-Objektsystem, wird Microprose den Start in eine fast reale Welt freigeben.

Die Maschine Eures Vertrauens hat wie viele Flugzeuge, man erinnere sich an die A-10, die den nicht gerade schmeichelnden Titel "Warzenschwein" trägt, einen Spitznamen. Das Pseudonym "Jump Jet" resultiert aus der Eigenschaft, durch das Abwinkeln der Turbinen fast senkrecht starten zu können. Dies wird bei der Air Force "hovering" genannt. Damit sind auch schon die Hauteinsatzgebiete des Harriers geklärt. Denn am liebsten zieht es den "Jump Jet" auf ultrakurze Pisten, wie sie auf Flugzeugträgern oder in Buschkriegen zu finden sind. Der Haken dieser steuerbaren Düsen ist der hohe Spritverbrauch der Maschine. Die Missionen des Harriers sind damit zeitlich eingeengt. Für Microprose stellte sich damit die Aufgabe, kleine aber feine Szenarien zu gestalten. Insgesamt wird es drei geben, ein historisches, nämlich den Falklandkrieg, ein erfundenes rund um das Nordkap und ein makaberes, den zukünftigen Krieg um Hong Kong. Vor Beginn eines Szenarios entscheidet Ihr die Spiellänge, zur Wahl steht ein Feldzug, der nur einige Missionen dauert oder die Vernichtung sämtlicher Feinde im Einsatzgebiet. Nach Eurer Entscheidung werden zufällige Missionen generiert, die so unbegrenzte Flugzeit sichern. Für Nachtmissonen ist der AV-8B Harrier mit einem Radar ausgerüstet, alternativ steht Euch die GR7 einer Spezialvariante für Nachtflüge zur Verfügung. Der Pilot sieht in jedem Fall außer seinem Cockpit ein grünes Infrarotbild der überflogenen Landschaft. Die Bewaffnung macht den Harrier zum universellen Kampfflugzeug. Immer dabei habt Ihr eine durchschlagkräftige 30-mm-Kanone. Raketen oder Bomben können an den Flügelträgern aufgehängt werden. Bei der Gestaltung des Spieldesigns arbeitet Microprose eng mit der Royal Air Force zusammen. Flugzeugtechnische Größen wie Gewicht, Spannweite, Steigeschwindigkeit, maximale Flughöhe werden direkt vom Original-Harrier übernommen. Eine echte Flugcharakteristik wird von erfahrenen Harrier-Piloten gestaltet. Die Ergebnisse werden wir bald testen. *cd*

Nintendo®

I WANT IT ALL!

VIDEO GAMES CLASSIC

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiels!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

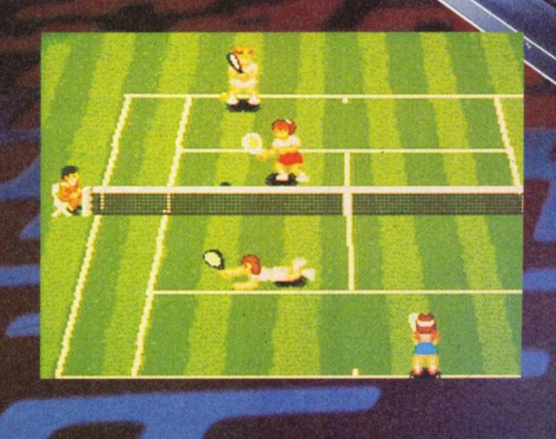
- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.



Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



Die Super Nintendo 1

SUPER N

ENTERTAINM

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
MADE IN JAPAN
POWER
EJECT

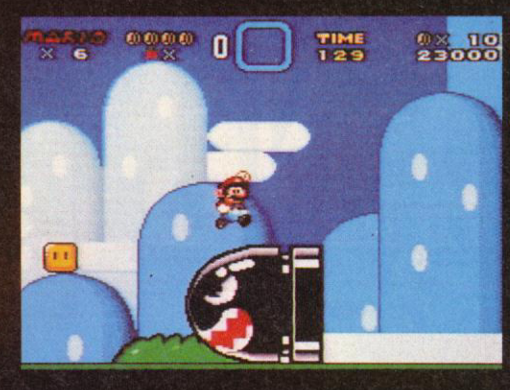


Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo®
erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.





16 Bit Power.

NINTENDO®
ENT SYSTEM

Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30–40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereosound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.



Super Gewinne



Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über . . . . . Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C . - R . M

Das Spiel S . . . r M . . . o W . . . d ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31. 12. 1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name ______ Vorname ______

Straße ______

PLZ/Ort ______

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Summer Challenge

Accolade

Holt die Turnschuhe raus, schnallt die Fahrradhelme fester und desinfiziert Eure Spritzen: Der Kampf um die Goldmedaille beginnt.

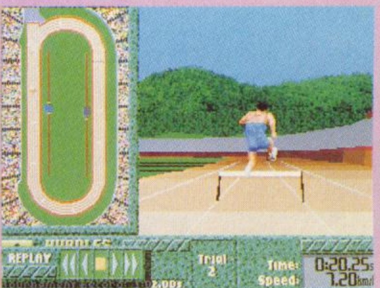
Die Eindrücke von Barcelona '92 sind noch taufrisch: Einerseits sorgten deutsche Sportler für Aufsehen, andererseits schauten heimische Computerathleten in die Röhre, denn zu sportlichen Monitoraktivitäten fehlten die goldenen Spiele. Einzige Wettbewerber im Olympischen Spielgeschehen: Oceans *The Games* und Psygnosos' *Carl Lewis Challenge*. Platziert sich Oceans Olympiawitz am Ende der Staffel, reicht es bei Dem US-Boy auch nicht für eine Medaille. Bedeutet dies etwa das Ende heimischer Sportrangeleien rund um die olympischen Ringe oder gar eine Sportspielebbe für die nächsten vier Jahre? Sicher nicht, denn Accolades *Summer Challenge* ist im Anrollen.

Sportfans werden sich an das grandiose *Winter Challenge* erinnern. Nicht nur in der kalten Jahreszeit gibt es verschiedene Sportarten, gerade im Sommer wird geschwitzt. *Summer Challenge* bietet mit Stabhochsprung, Speerwurf, 400 Meter Hürden, Bahnrad, Kajak, Bogenschießen, Hochsprung und Kunstreiten acht Disziplinen. Dabei können bis zu zehn Spieler ihre Athleten an den Start bringen. Bei Bedarf stellen sich auch Computergegner zur Verfügung, die in drei Schwierigkeitsstufen antreten. Zu Beginn entscheidet Ihr zwischen Turnier- und Trainigsmodus. Bei letzterem kann jeder Spieler nach Lust und Laune ausgiebig die gesamte Sportpalette durchtesten. Seid Ihr Euch der Sache sicher, wechselt Ihr in den Turniermodus. Hier wird bei Verstößen das Olympische Regelwerk zu Rate gezogen.

Wie im Klassiker *Winter Challenge* gut demonstriert, präsentiert sich die Grafik im schmucken 3-D-Look. Leider wird die Eröffnungszeremonie auf dem PC noch bis Mitte Oktober auf sich warten lassen.

cd





Der Radfahrer braucht den optimalen Kurs zum Sieg. Verschiedene Perspektiven halten Euch immer auf dem laufenden

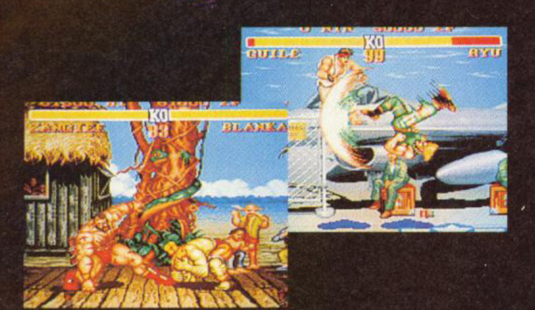
Das Paddeln im Kajak bringt Spaß, verfehlte Tore kosten Strafsekunden

Beim Hürdenlauf kommt es auf den richtigen Absprungmoment an





SUPER – DER 16-MEGABIT-HIT!



Bestehe den Kampf Deines Lebens, Mann gegen Mann! Mit Street Fighter II, dem knallharten Super Nintendo-Kampfturnier gegen die Gladiatoren der Straße rund um die Welt. Jeder der acht Kämpfer ist geboren um zu fighten. Jeder beherrscht seine eigenen, gefürchteten Spezialattacken. Also, zeig's ihnen: dem wuchtigen Sumo Ringer E. Honda, dem blitzschnellen Karate-Kämpfer Ken, dem gnadenlosen Vietnam-Veteranen Guile…

Erst wenn Du alle Streetfighter besiegt hast, darfst Du gegen die Großmeister der Kampfkunst antreten – erst dann kannst Du Champion werden.

Zeig' was Du drauf hast. Ob allein oder im 2-Spieler Modus. Mit verschiedenen Handicap-Stufen. Hier regiert nicht nur die Faust. Okay? Let's fight!

Die Super Nintendo 16 Bit Power.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM









Mike Woodrofe ist Gänsehautfanatikern längst kein Unbekannter mehr. Das Busenwunder Elvira ließ bereits zweimal die Nackenhaare sträuben und der Schrecken hat kein Ende: *Waxworks* wird neue Horrorstandards setzen.

War Elviras Premiere ein Schlag unter die technisch und spielerisch zumutbare Gürtellinie, holte die Lady im zweiten Teil weitaus professioneller aus. Kenner erinnern sich: Nach einem magischen Crash dümpelte allerlei Ungetier durch die Kulissen eines düsteren Filmstudios. Elvira wurde von schleimigen Filmmonster gekidnappt und harrte ihrer Befreiung. Die schaurigen Grafiken trafen Gruselfans ins Mark und ließen einen wahren Elvira-Kult entstehen.

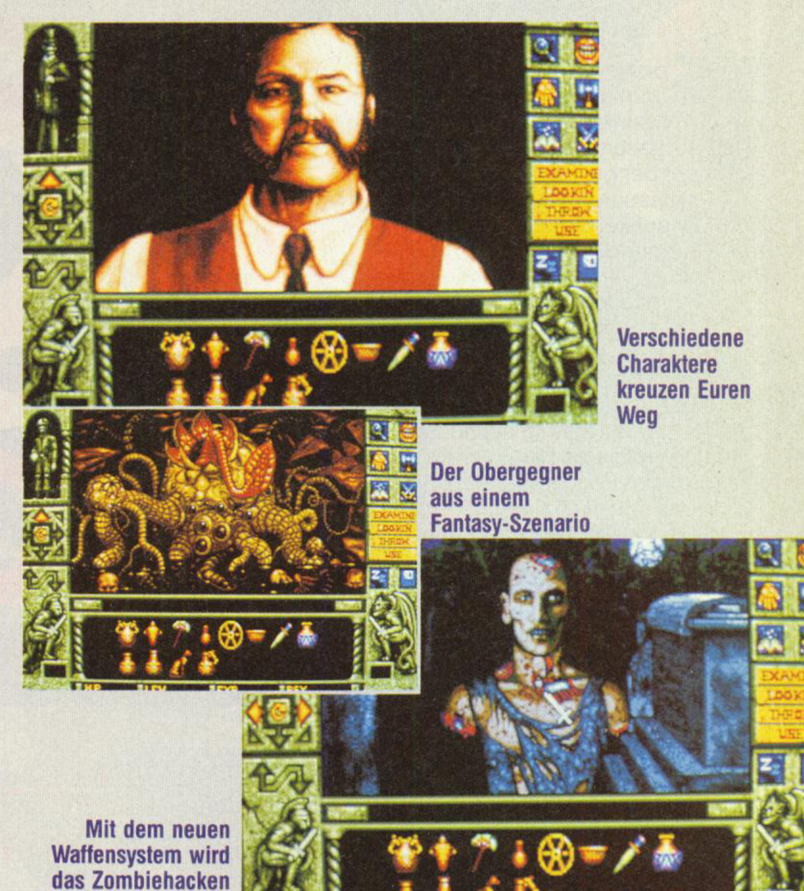
Das Programmierteam um Mike Woodrofe lag seit dem Grufthit nicht auf der faulen Haut, sondern arbeitete am Auftritt des nächsten Horrorspiels.

Der Hintergrund: Es geschah in einem fernen Karpartendorf, einer Gegend, wo sich Werwölfe und Vampire noch eine Gute Nacht wünschen. Eines Abends verspürte die raufsüchtige Hexe Ixona den Drang, ihr dunkles Leben mit einer kulinarischen Köstlichkeit zu erhellen. Frohen Mutes griff sie zum nächsten Freilaufhuhn und drehte den Hals um einen Winkel von 360°. Der Hühnerhüter, ein ansässiger Bauer, griff zur Axt und befreite das Huhn aus dem Griff der Alten. Es kam wie es kommen mußte: Die nun einarmige Hexe zückte ihr Zauberbuch und verfluchte die Familie gehörig. Und wie sollte es anders sein: Es traf die Kids. Auf Generationen sollte bei der Geburt von Zwillingen einer zum Belzebub, zu einem Helfer des Bösen werden. Gesagt, getan, die Bäuerin gebar Zwillinge. Ein Sohn wurde Farmer, der andere ein blutrünstiger Tyrann, der 1448 als Vlad IV in die Geschichte einging. Seitdem belegten verwunschene Zwillinge in der Hitparade der Übeltäter vordere Plätze. Weitere Jahrhunderte vergingen; der Bauer, Inoxa und auch das Huhn und waren längst zu Staub zerfallen. Die Fluchinfizierte Familie hatte ihren Wohnsitz in das moderne Städtchen Irontown gewechselt und die heranwachsenden Zwillinge führten ein völlig normales Alltagsleben. Einzig im Bilde: Hobbyexorzist Onkel Boris. In okulten Dingen gut bewandert, sieht er einschneidende familiäre Veränderungen voraus. Aus diesem Grunde investiert er seine Freizeit in die Kreation von Wachsfiguren aus der Szene Monster, Mumien, Mutationen. Erster parapsychologischer Erfolg, der Fund des inzwischen arg vergilbten Zauberbuchs der Hexe Ixona. Doch nicht zu früh gefreut, Alex, einer der Zwillingsbrüder, verschwindet beim Erforschen eines Kerkers und Onkel Boris segnet urplötzlich



das Zeitliche. Bei der Beerdigung des Onkels verschwindet dieser noch auf mysteriöse Weise aus seinem Holzkasten. Aus dem Testament erfahrt ihr die wahren Hintergründe des Verschwindens von Alex. Denn dämonischer Weise lallt er durch die unterirdischen Gänge des Friedhofs, sammelt Zombiekumpane um sich und bereitet sich auf die Übernahme der Weltherrschaft vor. Jetzt liegt es endgültig an Euch, als hinterbliebener Bruder der Sache auf den Grund zu gehen. Euer Ausgangspunkt ist das Wachsfigurenkabinett des Onkels: Bösewichter aus verschiedenen Zeiten und Ländern machen ihre Aufwartung, eingeschlossen ein Rendevouz mit einer ägyptischen Prinzessin, ein Jack the Ripper Szenario und eine Antivegetarische Monsterpflanze. Zum unkomplizierten Monsterhakken wurde das Waffensystem völlig neu überarbeitet. Herumliegende Waffen werden per Mausklick aufgenommen und fliegen, schlagen oder stechen in Richtung des Angreifers. Wie im richtigen Leben, hat jedes Tierchen mehr- oder weniger empfindliche Stellen. Das heißt, ein ausgerutschter Schlag ans Monsterschienenbein knapst weniger Hitpoints ab, als ein frontaler Magenrammer. Gar langweilig wäre ein Rollenspiel ohne Magie, eine ganze Palette ultimativer Zaubersprüche heizt auch körperlosen Besuchern ein. Der Clou: Per Telepathie nehmt ihr Kontakt zum halbtoten Onkel auf und bekommt den einen oder anderen Tip. Horror-Freaks und solche die es werden wollen, müssen sich noch bis Mitte Dezember gedulden. Die grausigen Waxarbeiten wird für den PC und den Amiga geben. *cd*

Das Wachsfigurenkabinett des Onkels ist die Ausgangsposition im Kampf gegen die Talgmumien



Verschiedene Charaktere kreuzen Euren Weg

Der Obergegner aus einem Fantasy-Szenario

Mit dem neuen Waffensystem wird das Zombiehacken zur grauenhaften Freude

Mitternachtstalk

Mike Woodrofe im *POWER-PLAY*-Interview:

Du hast bei der Vor-Infocom-Schmiede Scott Adams gearbeitet?

Mike: Richtig, das war echtes Entdecker-Feeling. Spiele wie Savage Islands, Return to Pirate Islands, Hulk, Spiderman, Fantastic Four waren die Basis für Generationen von weiteren Spielen.

Wie kamst Du nach Scott Adams gerade auf Horrorspiele?

Mike: Was sind denn Horrorspiele? Wir programmieren Adventures. Sieh Dir einen guten Film an. Du gruselst Dich ohne ihn gleich als Horrorfilm zu verdammen.

Woher nimmst Du Deine Inspirationen?

Mike: Meistens aus Büchern. Filme helfen mir beim Angehen von grafischen Problemen, wie Kameraführung oder den Einsatz von Effekten. Aber gute Ideen zur Spielstory bekomme ich nur aus Büchern. Deine Phantasie wird einfach stärker angeregt.

Gibt es so etwas wie ein Lieblingsbuch für Dich?

Mike: Besser als Stephen King ist Adventureland von Harris, ein geniales Werk. Du solltest es auf jeden Fall lesen!

Wie ist Deine persönliche Beziehung zu Elvira?

Mike: Ich habe sie in London bei einem Empfang getroffen. Sie ist eine tolle Frau.

Elvira 2 war ziemlich kniffig, wie lange spielt man an Waxworks?

Mike: Das ist schwer zu beantworten und hängt von der Qualität des Spielers ab. Ein Einsteiger braucht vielleicht 100 Stunden, ein Profi ist schneller.

Wird es von Waxworks eine erweiterte CD-ROM-Version geben?

Mike: Wir haben schon darüber gesprochen, konkrete Pläne gibt es aber noch nicht.

Was sind Deine nächsten Projekte?

Mike: Wir bleiben unserer Linie treu. Soviel sei verraten, daß unser nächstes Spiel in einem Vergnügungspark angesiedelt ist. Vielleicht kennst Du ja das Horrorhaus in Disneyland.



Spiele mit meditativem Anspruch hatten bis jetzt eines gemeinsam: Die gestellten Aufgaben waren so langweilig, daß der gestreßte Spieler nicht mit neuen Energien vom Monitor aufstand, sondern meist vor Langeweile vom Stuhl fiel. Ein neuer Versuch in Richtung Gehirnpflege wird jetzt von Buena Vista Software unternommen. *Heaven & Earth* startet einen Frontalangriff auf die grauen Zellen der Versuchspersonen, denn was könnte hypnotischer wirken als ein langsam schwingendes Pendel. Unter meditativer Musikbegleitung versuchen wir mit diesem Pendel positive Energien einzufangen. Die Kunst dabei: den Freischwinger mit der Maus so zu steuern, daß überall versteckte negative Energiequellen nicht berührt werden. Leider besitzt diese Antimaterie magnetische Fähigkeiten. Wir müssen also das Pendel in ständiger Bewegung halten, wollen wir im Spiel bleiben. Wie es sich für ein echtes Psychospielchen gehört, gibt's natürlich keinen Gewinner oder Verlierer. Ihr macht einfach Schluß, wenn Ihr Euch entsprechend vitalisiert fühlt.

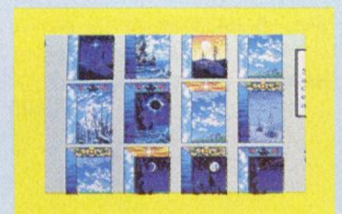
Wem bei soviel New-Age-Kram leicht schwindlig wird, darf das Pendel aufrollen und in die Puzzleabteilung von *Heaven & Earth* wechseln. Über 600 ausgetüftelte Denksportaufgaben martern unser Hirn. Das Erstaunliche dabei: Trotz der Denkspielflut der letzten Jahre ist es den Programmierern Michael Feinberg und Kim Scott gelungen, neue Rätselformen zu entwickeln. So müssen wir z.B. in einem *Tangram*-ähnlichen Spiel durch drehen und verschieben von dreidimensionalen Formen vorgegebene Figuren nachbilden. Labyrinthe und andere, überwiegend geometrische, Rätsel machen einen vielversprechenden Eindruck und bieten motivierendes Denktraining.

Wieder etwas für ruhige Naturen ist die Kartenspielabteilung von *Heaven & Earth*. In einer Mischung aus "Patience" und "Rommé" tretet Ihr gegen Euch selbst an und strapaziert das Denkvermögen. Wem das alles noch nicht genug Kontemplation und Selbstbesinnung ist, macht sich auf zu den weisen Mönchen des Bergkönigreiches Shambhala. Die alten Fuzzelbärte halten noch einmal 110 unterschiedliche Grübelstufen auf der beschwerlichen Treppe zur Selbsterkenntnis bereit. Wer auch diese Königsdisziplin geschafft hat, darf in den Lotussitz sinken und sich schon mal für den nächsten Nobelpreis anmelden. Abgesehen von dem etwas übertriebenen New-Age-Anspruch (inklusive Psychotraining), macht *Heaven & Earth* als Puzzle-Sammlung einen hervorragenden Eindruck. Man darf auf das fertige Produkt gespannt sein. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version wird übrigens auch eine CD-ROM-Fassung mit aufgepepptem Bhagwan-Sound erscheinen. *vw*

Schraube locker? Kein Problem! Wer Entspannung vom hektischen Alltag sucht, darf mit *Heaven & Earth* in die Abgründe seiner Seele vordringen und dort nach dem Rechten schauen.

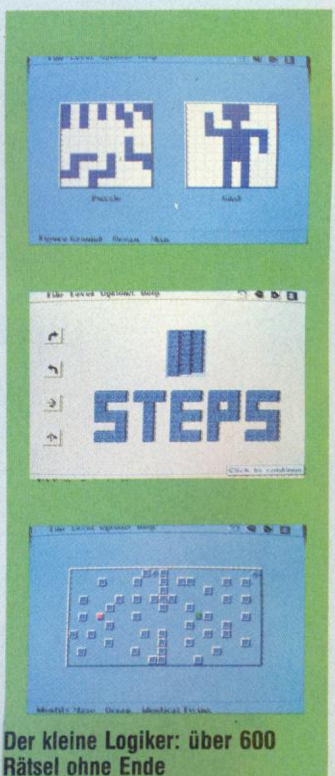


Hypnotisch: das Pendel pendelt.


Spielchen gefällig?

Tiefenwirkung: Rätsel in 3D schulen das räumliche Sehen.





Der kleine Logiker: über 600 Rätsel ohne Ende



DER (SCHIENEN-) WEG ZUM REICHTUM

Viele Städte rund um die Welt sind voll von im Stau stehenden, luftverschmutzenden, hupenden Autos.

Wir sind auf das Transportwesen angewiesen, doch örtliche und nationale Behörden sind im Moment nicht auf dem richtigen Weg.

Entwerfen Sie ein besseres Transportwesen, leisten Sie der Welt einen großen Dienst und ernten eine riesige finanzielle Belohnung – aber das ist nur der Anfang . . .

Managen Sie als erstes Ihre Eisenbahnlinie – transportieren Sie Passagiere und Fracht, vergrößern Sie Ihre Gesellschaft, und entwickeln Sie die effizientesten und profitabelsten Routen und Fahrpläne. Danach kaufen Sie, mit Hilfe von Bankkrediten, Land, erweitern Ihre Gesellschaft um Hotels, Fabriken, Urlaubsorte und Fachgeschäfte, spekulieren am Börsenmarkt und erschaffen ein Finanzimperium.

Verfügbar für: IBM PC & kompatible
MACINTOSH
AMIGA

A-TRAIN™

Volker in Power Play 7/92: "Hier wird nicht etwa, wie in ähnlichen Programmen, die Intelligenz der Computergegner heruntergeschraubt oder das Konto aufgestockt, sondern gleich ein komplettes Inszenario geboten. (...) So unmittelbar wird man selten in eine Wirtschaftssimulation eingebunden".



Beginnen Sie mit einem kleinen Kredit . . .



. . . und schaffen Sie Ihr eigenes Imperium.

Wählen Sie Ihre eigenen Maschinen: 19 verschiedene Lokomotiven von 3 Kontinenten





Bauen Sie Schienenwege und Industrieimperien mit leichten Menüauswahlen. Vermessen Sie Ihr Reich und prüfen den Standort Ihrer Züge mit Hilfe des Satellitenbildes.



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER



CREATORS OF SIMCITY®

CREATED BY

ARTDINK

VERHEXT

Amiga-Spannung ohne Ende: Core Designs *Curse of Enchantia* ist ein farbenfroher Neuzugang im stark umkämpften Adventure-Genre.

Es war einmal...

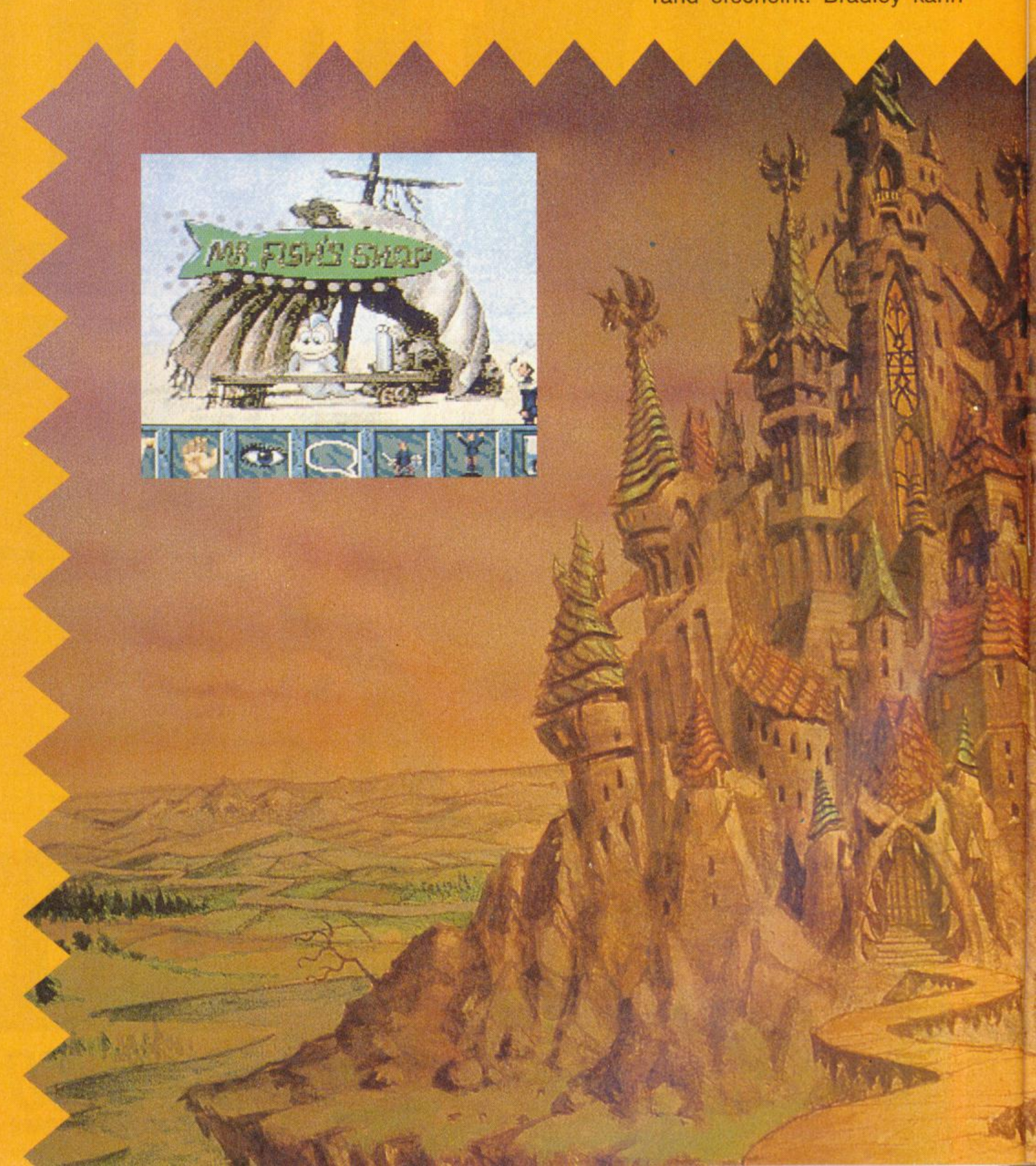
Es war einmal, in einem weit entfernten Land mit Namen Zeloria. In diesem Land lebte die schlimmste Hexenbrut, die die Welt je gesehen hatte. Und am schlimmsten war die Oberhexe Malefizia. Mit eiserner Hand führte sie die Geschicke des Landes, quälte Landmann und Städter, Mann und Weib ohne Unterlaß. Das Land stöhnte unter ihrer furchtbaren Herrschaft, doch nirgends fand sich ein edler Retter — kein weißer Prinz erlöste die Menschen von ihrem schweren Joch. Wieder nähern sich hundert Jahre ihrem Ende. Es wird Zeit für Malefizia, den Verjüngungstrank zu brauen, ohne den das grauslige Weib zu Staub zerfällt. Der Kessel steht auf glühendem Feuer — Krötenbein und Mäuseblut, Spinnenfuß und Hahnentritt — doch halt, eine Zutat fehlt noch im Gebräu. Ein kleiner Junge, durchgebraten und pikant, wird erst die rechte Würze bringen.

Erfahrene Adventure-Helden werden spätestens jetzt wissen, was passiert. Der kleine Junge, Bradley mit Namen, gehorcht natürlich unseren Mauskommandos. *Curse of Enchantia* beginnt in der Zauberzitadelle von Malefizia. Wir hängen kopfüber an der Wand und warten auf unsere Weiterverarbeitung zu einer schmackhaften, lebensverlängernden Bouillon. In der Folgezeit besucht Klein-Bradley mit uns das Tal der Verlorenen, springt vom Ende der Welt, rauft sich mit einem Drachen und räumt in der Tiefsee auf. Zum Schluß geht's natürlich noch mal ordentlich in die Vollen: Nach einer handfesten magischen Prügelei mit der Hexenbrut können wir uns vor der Liebe und Dankbarkeit der Zelorianer kaum retten.

Wie in den Abenteuern der Konkurrenz wird auch in *Curse of Enchantia* eifrig die Grafik gescrollt. Verlassen wir einen Raum, wird logischerweise ohne große Verzögerung umgeklappt.

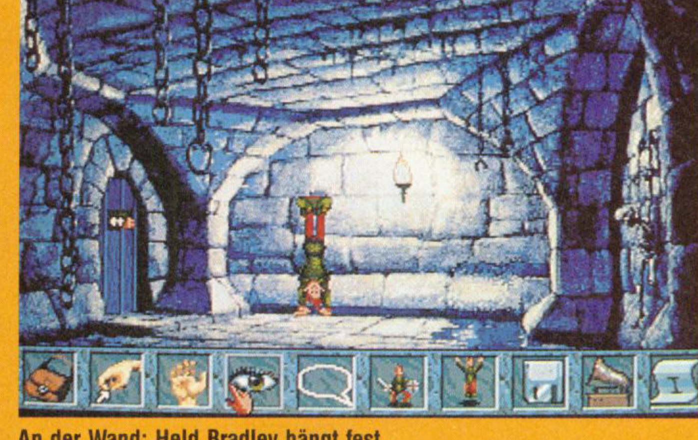
Vorwärts marsch

Soll Bradley in eine bestimmte Richtung laufen, genügt ein Klick mit der Maus. Komplizierte Aktionen werden über eine Icon-Leiste ausgelöst, die je nach Cursor-Position am oberen oder unteren Bildschirmrand erscheint. Bradley kann

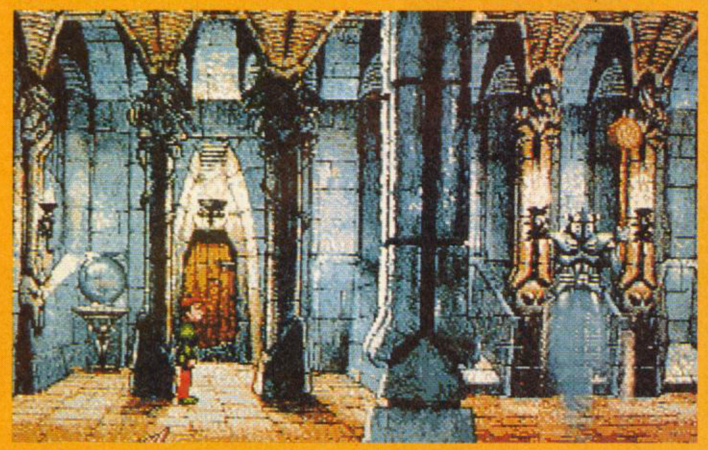




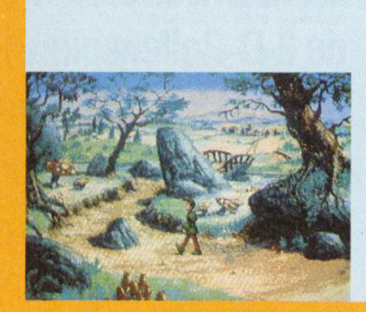
Lauschig: Das mittelalterliche Städtchen mit Springbrunnen.

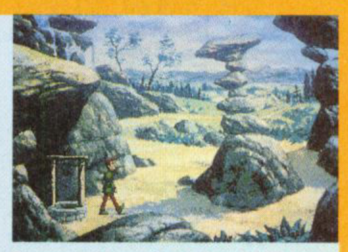


An der Wand: Held Bradley hängt fest.

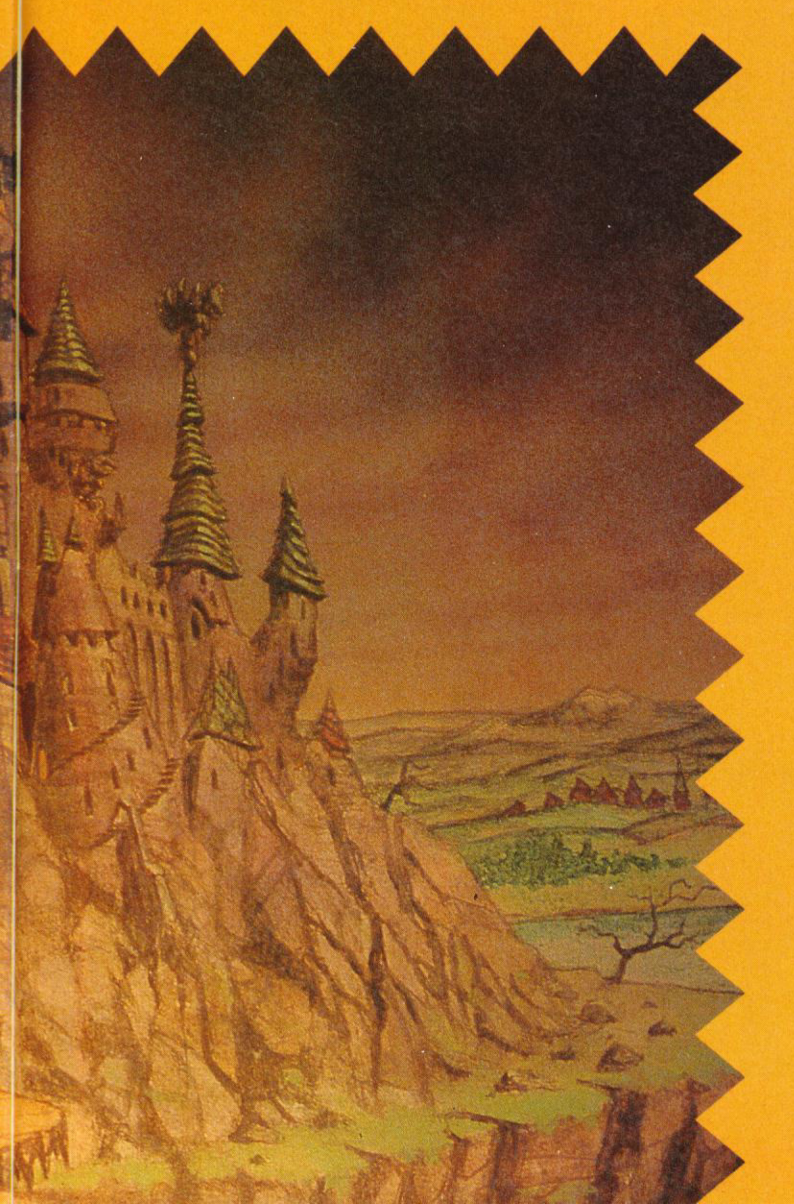


Mysteriös: Hinter jeder Tür wartet das Grauen.





Sierra läßt grüßen. Das Märchenland in unterschiedlichen Perspektiven. (Amiga)



Gegenstände mitnehmen, manipulieren und als Geschenke verteilen. Er darf springen, laufen oder kämpfen, essen oder reden. Eine unmögliche Aktion wird sofort vom Cursor angezeigt und Rätselsackgassen elegant vermieden.

Wie es sich gehört, darf auch ein magisches Inventory nicht fehlen. In diesen unergründlichen Rucksack paßt so ziemlich alles, was wir unterwegs finden. Das Programm sortiert automatisch alle Gegenstände aus, die für eine Aktion zur Verfügung stehen. Im Gegensatz zu vielen anderen Helden ist unser Bradley nicht stumm, sondern verfügt über einen begrenzten digitalisierten Wortschatz. Wiederum genügt ein Mausklick und das jeweilige Gegenüber wird mit englischen Wörtern bombardiert.

Sollte sich der gute erste Eindruck von *Curse of Enchantia* bestätigen, dürfen Amiga- und PC-Besitzer auf einen farbenfrohen Herbst hoffen. *vw*



Bastelstunde

Selten genug lassen sich Programmierer in ihre Karten schauen. Hier ein paar Beispiele für Sprite-Animationen in *Curse of Enchantia.*

Vorher, nachher: Unser Held Bradley in Action.

3-D LEGENDEN

Seit *Ultima Underworld* sind scrollende 3-D-Rollenspiele im Kommen. U.S. Gold serviert mit *Legends of Valour* einen neuen Leckerbissen.

Vorbei die Zeiten von sprunghafter Fortbewegung und groben 90-Grad-Schwenks. High-Tech-Helden marschieren locker und gelöst durch ihr dreidimensionales Abenteuer. Was technisch inzwischen alles machbar ist, zeigt Origin mit seiner spektakulären *Underworlds*-Reihe. Ein anderer Vorreiter des weichen Schwenks ist Kevin Bulmer. Kevins erster kommerzieller Versuch in diese Richtung hieß *Corporation*. Spielerisch konnte dieses Science-fiction-Rollenspiel zwar nicht überzeugen, verriet aber zumindest, wohin der technische Trend ging. Mit der Maus bewegten wir uns zwar langsam, aber relativ frei in einem riesigen Bürohaus, konnten in alle Ecken schnuppern und Böden und Decken betrachten.

Bulmers neues Software-Kind ist von ganz anderem Kaliber. Das bei U.S. Gold erscheinende Rollenspiel *Legends of Valour* verwöhnt nicht nur mit weich scrollenden 3-D-Dungeons, sondern entführt uns sogar an die frische Luft — Genauer gesagt in das Fantasy-Städtchen Mitteldorf. Dort beginnt unser thematisch ausschweifendes Abenteuer als Einzelheld. Dort startet Ihr als Mensch, Zwerg oder Elf, als Männlein oder Weiblein, mit dünnem, normalem oder dickem Körperbau. Selbstverständlich fehlen auch die rollenspielüblichen Charakterwerte nicht: Kraft, Intelligenz, Gesundheit und Geschwindigkeit steigen mit wachsender Erfahrung.

Mit einer kleinen Geldbörse und ein paar kärglichen Handelswaren landet Ihr im dreidimensionalen Mitteldorf und steckt schon bald im schönsten Schlamasel. Wie bereits erwähnt, seht Ihr Feld, Wald, Wiesen und Keller in ausgefüllter 3-D-Grafik, die ruckelfrei und flüssig je nach Blickwinkel scrollt. Anders als in *Ultima Underworld* gibt's leider keine Kurven, Steigungen oder Gefällstrecken. Dafür läuft das Spiel auch auf langsamen Rechnern ohne Probleme. Im Städtchen Mitteldorf könnt Ihr alle Gebäude betreten, die bis zu zwei Stockwerke haben, oder Euch an Bäumen und dem freien blauen Himmel, plus Wolken, erfreuen. Entsprechend blinken des Nachts die Sterne und in den Straßen brennen die Fackeln.

Nach soviel Sightseeing kann ein Besuch im Gasthaus nicht schaden, wo wir uns z.B. an einem Bugburger stärken, ein kleines Geschäftchen ma-



Mal wieder ein weiser und gerechter König



Frischluft: *Legends of Valour*, oberirdische Abteilung. (MS-DOS/VGA)

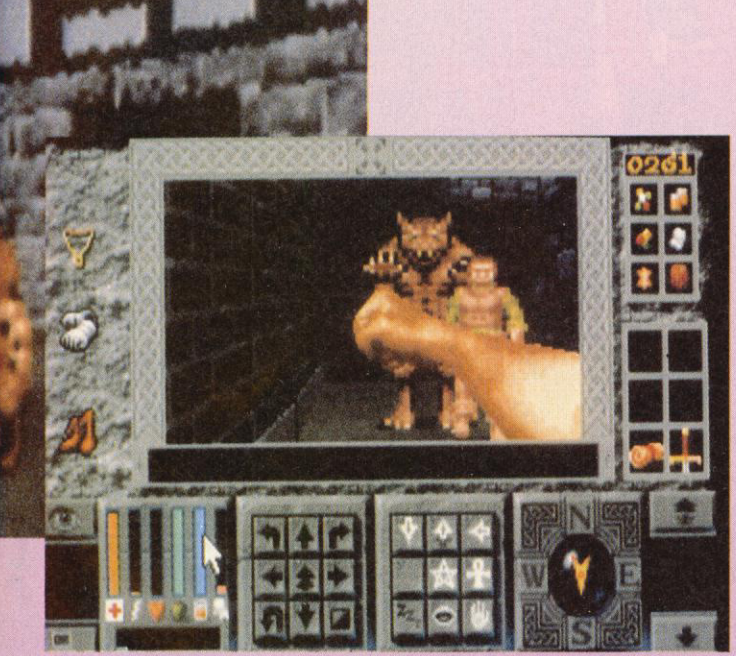
chen, oder ein paar sturzbetrunkene Monster aushorchen können. Gespräche und Geschäfte werden über Menüs abgewickelt.

Leider sind die vielfältig animierten Bitmap-Monster der *Legends of Valour*-Welt nicht immer so friedlich. Keine Frage, was eine erfahrenen Helden da einfällt: Den Kampfmodus einschalten und Draufhauen. Wie bei *Ultima Underworlds* erscheint entweder eine Waffe oder die blanke Faust auf dem Bildschirm und die mausgestützte Prügelei kann beginnen.

Wer sich lieber auf die im Spiel versteckten Rätsel konzentriert, kann das Metzeln auch vom Computer übernehmen lassen, darf sich dann aber nicht wundern, wenn Charakterwerte und Zufallsgenerator gegen ihn sprechen. Esoterisch angehauchte Personen werden subtilere Taktiken zur Monsterdezimierung anwenden und in zwei Magie-Gilden ein paar Zaubersprüche lernen. Priestersprüche werden im Tempel gegen ein kleines Opfer gehandelt.

Der Untergrund von Mitteldorf ist löchrig wie ein Schweizer Käse. Abwasserkanäle, Keller, Höhlen und Verliese verwirren auch den cleversten Scout. Den Programmiergöttern sei Dank, ein Automapping ist eingebaut und erweist sich bald als segensreich. Jetzt heißt es nur noch Däumchen drehen und ungeduldig warten, bis *Legends of Valour* für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Ritter erscheint. *vw*

Der freundliche Werwolf von nebenan



Kampfmodus: Wir schlagen mit der Faust zu.



Muskelmann: Das gleiche Exemplar gibt's in weiblich. Automapping in der Kneipe.



SÜDSEEZAUBER

Microprose taucht auf: Tuckerten Hobbykapitäne in *Silent Service 2* noch unter der Meeresoberfläche, pflügen in *Task Force 1942* wehrhafte Dickschiffe durch die Wellen.

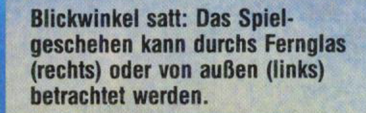
Beim Wort "Südsee" denken wir an lauschige Sandstrände, freche Hula-Mädels, kühle Cocktails und Sonne satt. So richtig idyllisch, im Stile kitischig-süßer Postkarten waren die palmengesäumten Atolle nicht immer. Wo heute Urlauber in den Wellen plantschen, tuckerten vor 50 Jahren fette Schlachtschiffe durch die aufgewühlte See. Wo heute Segeljollen um die Wette rasen, versanken damals ganze Flottenverbände in den Fluten.

1942 war der Pazifikkrieg zwischen den USA und Japan in vollem Gange. Die Amerikaner hatten sich von den ersten Schlägen, die die japanische Flotte ausgeteilt hatte, erholt und setzten nun zum Gegenangriff an. Die beiden wichtigsten Wendepunkte im Pazifikkrieg waren sicherlich die Schlacht um Midway (3. bis zum 7. Juni — vier japanische Flugzeugträger sanken dabei) und die großangelegte "Salomon"-Offensive. "Salomon"-Offensive deshalb, weil amerikanische Verbände die Südsee-Inselgruppe der Salomonen in monatelangen Kämpfen eroberten. Der berüchtigste Schauplatz dieser Kämpfe war die Insel Guadalcanal, deren Eroberung fast ein halbes Jahr dauerte (vom 7.8.1942 bis zum 8.2.1943).

Genau dieses Szenario, die "Salomon"-Offensive, dient als historischer Hintergrund für die neueste Microprose-Simulation *Task Force 1942*. Ganz neu ist die Wahl des Schauplatzes für die Microprose-Designer nicht — denn schon in *Silent Service 2* tuckerten wir auf Feindfahrt durch pazifische Wellenberge. Der größte Unterschied: In Gegensatz zum U-Boot-Klassiker dümpeln in *Task Force 1942* nur Überwasserschiffe.

Wahlweise führt Ihr Eure Schiffe, entweder unter amerikanischer oder japanischer Flagge, in historisch vorgegebene Einzelmissionen, schip-





Blickwinkel satt: Das Spielgeschehen kann durchs Fernglas (rechts) oder von außen (links) betrachtet werden.



Ihr steuert einen ganzen Flottenverband

pert durch das ganze Komplettszenario oder bastelt eigene Seeschlachten per Editor zusammen. Dank des Bastelbogens rücken sogar ungewöhnliche Seebegegnungen und historische Kuriositäten in den Bereich des Möglichen. So könnten beispielsweise die Schlachtschiffe "Iowa" (USA) und "Yamato" (Japan) ein paar Salven austauschen. Wer möchte, kann ein einzelnes Schiff ins Gefecht schicken oder einen kompletten Flottenverband aus mehreren Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen befehligen. Um in der Hitze des Gefechts die Übersicht zu behalten, können gewiefte Kapitäne die verschiedensten Schiffstationen wie z.B. die Brücke, Torpedorampen, Geschütztürme und Maschinenräume jeder Einheit selbst unter die Lupe nehmen oder Ihr überlaßt dem Computeradmiral die Arbeit.

Im Gegensatz zu einer Flugsimulation sind bei einem Seeprogramm die technischen Anforderungen an die Grafik normalerweise etwas höher. Müssen doch Dutzende Schiffe möglichst originalgetreu, inklusive der Aufbauten, Geschütztürme und Schornsteinen, gleichzeitig über realistische Wellenberge tuckern. Grafiker Max Remmington und Programmierer John Paquin schnappten sich kurzerhand das bestehende 3-D-System aus *F-117A* und verfeinerten es in monatelanger Kleinarbeit. Die Mühe scheint sich auszuzahlen — die ersten bewegten Bilder aus *Task Force 1942* sahen höchst beeindruckend aus. Immerhin werden über 40 verschiedene Schiffsklassen mit entsprechender Grafik in das Programm gequetscht. Zudem taucht die komplette Salomonen-Inselgruppe im Spiel auf — von seichten Stränden bis zur Vulkaninsel, soll die Inselgruppe in 3-D und als zoombare Übersichtskarte in *Task Force 1942* Verwendung finden.

Besonderen Wert legten die Microprose-Spezialisten auf Realitätstreue. Damit im Spiel später alles stimmt, wurden nicht nur Ballistiker und Schiffsbauingenieure befragt, sondern ein waschechter Admiral rekrutiert, der die "Salomon"-Offensive hautnah miterlebte. Vice Admiral William P. Mack, im zweiten Weltkrieg Bordschütze auf einem Zerstörer und heute Verfasser verschiedener Bücher zu dem Thema, stand der Microprose-Crew hilfreich zur Seite.

"*Task Force 1942* soll das erste Spiel einer ganzen Serie sein", so Lawrence Schick und Ed Fletcher, beide Chefdesigner bei Microprose und Hauptinitiatoren für *Task Force*. Die beiden weiter: "Als nächstes planen wir eine Flugzeugträgersimulation. Findest Du in *Task Force* hauptsächlich Seegefechte, mixen wir beim nächsten Spiel eine gehörige Portion Flugsimulation mit hinhein."

Noch vor Weihnachten werdet Ihr in See stechen dürfen — vorausgesetzt Ihr habt einen PC, eine VGA-Karte und rund 130 Mark in der Tasche. Ob andere Computerversionen folgen, stand noch nicht fest. *mh*

Die Kommandozentrale eines Schiffes — die Brücke

▲ Knapp daneben — diese Granate wühlt nur das Wasser etwas auf

◀ Mit Volldampf ins nächste Gefecht: Im Hintergrund brennt der erste Zerstörer.

Might and Magic
Clouds of Xeen

Kaum ist der Obermotz der Rollenspielsaga *Might & Magic* im dritten Teil der Reihe endgültig besiegt worden, kommt vom Hersteller New World Computing schon die nächste Episode *Clouds of Xeen*.

Auf eines können sich Rollenspielfans in aller Welt sicherlich verlassen: Daß es immer genug Oberbösewichte gibt, die heimelige Märchenreiche unterjochen. Tritt ein Fiesling unter donnerndem Getöse beim Finale eines Rollenspiels ab, taucht in kürzester Zeit im nächsten Programm ein frischer Obermotz auf. So wundert es wenig, daß ein neues digitales Ekelpaket die Rollenspielbühne betritt, kaum der Leib-und-Magen-Finsterling der *Might & Magic*-Serie, der Magier Shelthem, im dritten Teil *Isle of Terra* endgültig besiegt wurde.

Die *Might & Magic*-Macher küren in der vierten Episode, die rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen soll, den dunklen Lord Xeen zum neuen bösen Buben. Xeen treibt auf dem gleichnamigen Planeten sein Unwesen und, wie sollte es auch anders sein, nur Ihr könnt dem Treiben ein Ende bereiten. Technisch und spielerisch wird sich der neuste Teil der *Might & Magic*-Serie deutlich am Vorläufer orientieren. Wie gewohnt, steuert Ihr eine Truppe aus sechs selbstgebastelten Helden, sowie zwei Instantsöldnern, durch eine 3-D-Umgebung. Am geschicktesten läßt sich die Crew mit der Maus durch Städte, freie Wildbahn und tiefe Labyrinthe führen. Neben einem komfortablen Steuerkreuz werden viele Funktionen durch zahlreiche Icons ausgelöst. Grafisch hat sich im vierten Spiel gegenüber dem Vorgänger kaum etwas geändert. Der einzige "echte" Unterschied zwischen *Cloud of Xeen* und *Isle of Terra*: Verschiedene Filmszenen, die bildschirmfüllend an bestimmten Stellen im Spiel eingeblendet werden.

Schon in den ersten drei *Might & Magic*-Spielen stellte New World Computing fast einen Rekord in puncto spielerischer Zutaten auf. Ohne eine Hundertschaft Zauberformeln, knapp 500 Gegenständen und rund 300 Monsterarten, kommt auch New World Computings neustes Werk nicht aus. Um in dem Gewimmel der Feindesschar und Itemlisten die Übersicht zu bewahren, wurde dem Programm wieder das bekannte Automapping sowie eine Art elektronisches Notizbuch verpaßt. Dieses hält automatisch alle wichtigen Ereignisse fest. Dies ist besonders wichtig, da neben dem eigentlichen Ziel, Lord Xeen zu erledigen, zahlreiche Minimissionen gelöst werden müssen, für die es einen Extrabatzen Erfahrungspunkte, einen fetten Goldschatz oder einen feinen Gegenstand gibt.

Unsere Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Version von *Cloud of Xeen*. Eine komplett von Softgold ins Deutsche übersetzte Fassung erscheint rund einen Monat nach dem englischen Original. Ebenfalls in Arbeit ist ein Hilfsbüchlein. *mh*



Im Dungeon lauern fiese Gesellen

Auf der Oberwelt geht's heiß her

Noch ist Obermiesling Xeen frohen Mutes

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 7080 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**

Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Georgswall 3, **3000 Hannover**

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard`s Tale`t	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	-	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
D`Generation	64,95	-	94,95
Dungeon Master	-	-	79,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	a.A.
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Fire + Ice	64,95.	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95		96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	a.A.	a.A.	a.A.
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L`empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Links Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95		-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur.Chal.2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Mantis	-	-	121,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	a.A.	a.A.	a.A.
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95

1./2. Okt.`92 große Fete
bei Funny Software
1. 2 jähriges Jubiläum Stuttgart
2. 1 jähriges Jubiläum Freiburg
3. Neueröffnung Düsseldorf
Feiern Sie mit uns.
In allen Filialen ist der Bär los.
Viele Überraschungen!!!

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Planet`s Edge	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	a.A.	a.A.	-
Rex Nebula	a.A.	a.A.	a.A.
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcraft	a.A.	a.A.	a.A.
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Comtroll 2	a.A.	a.A.	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett — **DM 2989,00**

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	**DM**	**69,00**
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB — **DM 498,00**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00
Sound Galaxy	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN **Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.**

THE LEGACY

Die Programmierer von *Legacy* haben gut lachen

Simulationsprofi Microprose geht fremd. Neben *Darklands* kommt ein weiteres Rollenspiel aus den Microprose-Labors auf uns zu. *The Legacy* heißt der neue Knaller, der selbst die *Ultima Underworlds* in ihre Schranken weisen könnte.

Vor gut zwei Monaten statteten unsere beiden Simulationsfans Michael und Volker den englischen Büros der Firma Microprose einen Besuch ab. Hinter verschlossenen Türen zeigten die Programmierer ihre neusten Projekte. Größter Knüller und bis dato als streng gehütetes Geheimnis bewahrt, war die Entwicklung des Horrorrollenspiels *Haunted House*. Volker und Michael waren von den ersten gezeigten Bildern derart beeindruckt, daß sie unbedingt mehr über das Spiel erfahren wollten. Doch alle neugierigen Fragen wurden mit der Bemerkung, "Das ist alles noch streng geheim", abgeblockt. Mittlerweile sikkerten die ersten spärlichen Informationen, gespickt mit ein paar Bildchen, an die Presse. Wir gaben uns damit allerdings nicht zufrieden: Beharrlichkeit zahlt sich bekanntlich aus, und nach dem dreißigsten Telefonanruf gaben die Programmierer endlich auf — "Nun gut! Wir sagen Euch alles!".

Mittlerweile wurde das Projekt klammheimlich umbenannt. *Haunted House* heißt jetzt *Legacy*. Das Grusel-Szenario von *Legacy* erinnert fatal an den Klassiker *Don't go alone*. Hier wie dort spielt ein Spukhaus die Hauptrolle, und Ihr könnt dem Treiben böser Geister ein Ende breiten. Als Chef einer Gruppe Geisterjäger macht Ihr Euch mit Kruzifix und Weihwasser auf, die Geheimnisse des Hauses zu lüften. Bis auf ein ähnliches Szenario wird *Legacy* allerdings nur noch wenig mit dem Oldie gemeinsam haben. Vor allem technisch liegen zwischen den beiden Spielen Welten. Begnügte sich *Don't go alone* noch mit Magersound und EGA-Grafiken, schöpfen die Programmierer von *Legacy* aus einem reichhaltigen Fundus technischer Möglichkeiten.

So gibt sich das britische Team nicht mit "simpler" VGA-Grafik zufrieden; es mußte schon etwas Besonderes sein. Alle Monster und Hintergrundgrafiken z.B., werden in einem besonders aufwendigen Zeichenverfahren nicht einfach "gemalt", sondern via 3-D-Programm mühsam konstruiert, nachbearbeitet und zusätzlich mit Raytraycing-Effekten versehen. Die Mühe macht sich bezahlt: Die animierten Monstergrüppchen und Edel-Dungeons sahen schon in einer frühen Vorabversion höchst beindruckend aus. Neben den 3-D-Gängen werkeln die High-Tech-Grafiker an besonderen Dungeon-Räumen. Öffnet Ihr beispielsweise eine Tür, taucht ein Raum auf, der von der Seite zu sehen ist — besondere Begebenheiten sind wiederum animiert. In einem Badezimmer tropft Blut aus dem Wasserhahn, und eine Morddrohung erscheint von Geisterhand geschrieben an den gekachelten Wänden. Was Euren horrorgeplagten Helden noch passieren kann: Eine Bildergalerie, in dem die Bilder "lebendig" werden und aus dem Rahmen steigen.

Interessant ist ein weiterer grafischer Clou, den die Monstermacher in petto haben. Eine neue Fenstertechnik, die wir aus Anwendungsprogrammen im "Windows"-Stil kennen, sorgt für so manche Überraschung. Die Fenster, in denen die 3-D-Umgebung zu sehen ist, lassen sich stufenlos vergrößern oder verkleinern. Die Grafik verändert sich entsprechend und bleibt absolut flüssig. Dieser Effekt wird vor allem bei einem Spezial-Feature des Spiels Verwendung finden. Die Programmierer planen eine Option, mit der Ihr Eure Party aufteilen könnt. Jeder Charakter bekommt dann ein extra Fenster zugeteilt, das Ihr in der Größe ebenfalls vari-



Im Spukhaus ist der Teufel los: Nur Ihr könnt dem Geheimnis von *Legacy* auf die Spur kommen.
Da zittern die Knie: Ein Geist erscheint und das Weihwasser ist alle.

Fenstertechnik in Vollendung: Für alles gibt's ein extra Fenster.



Die Monstergrafiken werden in einem besonders aufwendigen Verfahren erstellt: Hier ein paar hübsche Kostproben aus Microprose's Schreckenskabinett — ein Geist, ein Zombie und ein Fabeltier.

Im Vorzimmer der Hölle: Die Stufen führen geradewegs in das Gruselgemach.

Das Klo des Grauens: Wer hier auf die Toilette muß, hat nichts zu lachen.

Horror-Hommage

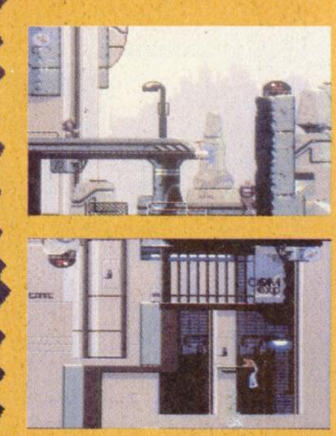
Optisch liegen Welten zwischen diesen beiden Spielen, Inhaltlich ähnelt der Klassiker dem Neuling wie ein Ei dem anderen: Das Gruselszenario aus *Don't go alone* gibt's auch bei *Legacy*. Ein schummeriges Spukhaus, miese Geister und ein Grüppchen unerschrockener Helden, die dem finsteren Treiben ein Ende machen wollen. *Don't go alone* zeigte, daß Rollenspiele auch ohne Fantasy-Szenario Spaß machen können. Bis heute sucht der Horrorfreund jedoch vergeblich nach Rollenspielen, die in einer Gruselwelt spielen. Dies sollte sich im Laufe des Jahres dramatisch ändern. Einige Softwarehersteller versuchen die ausgetretenen Märchenpfade zu verlassen. So arbeitet z.B. SSI zur Zeit an einer Umsetzung der AD&D-Horror-Welt *Ravenloft*, in der Vampire, Werwölfe und Gespenster zum Alltag gehören — wir sind gespannt. Die ersten Kommentare der Programmierer: Technisch wird *Ravenloft* sich an *Ultima Underworld* orientieren, aber erst Mitte 1993 gibt's was von *Ravenloft* zu sehen.

ieren dürft. In weiteren Fenstern gibt's Informationen über den aktuellen Charakterstatus, eine automatisch mitgezeichnete Karte der erforschten Gänge oder eine Auflistung der Gegenstände.

Spielerisch birgt *Legacy* auf den ersten Blick wenig Aufregendes — Microprose geht hier auf Nummer sicher und läßt sich auf keine Experimente ein. Geboten werden soll ein "Normal"-Rollenspiel im High-Tech-Look. Per Maus klickt Ihr Eure Helden durch die 3-D-Gänge, löst das eine oder andere Puzzle und vertrimmt bergeweise Pixelmonster.

Ein passender Gruselsoundtrack mit dazugehörigen Digieffekten (eine Soundblasterkarte vorausgesetzt) soll die Gruselatmosphäre weiter steigern. Wann *Legacy* erscheint, steht noch in den Sternen — geplant ist es zum Weihnachtsfest. Allerdings wird's wohl nur eine MS-DOS-Version geben. Die Fülle der Grafikdaten schreit geradezu nach einem schnellen PC (ab 386er aufwärts) und einer großen Festplatte. Bei Microprose im Gespräch ist derzeit nur noch eine CD-ROM-Version. *mh*

MANAGER DES GRAUENS


Joystickbewegungen: Nichts hält uns auf.

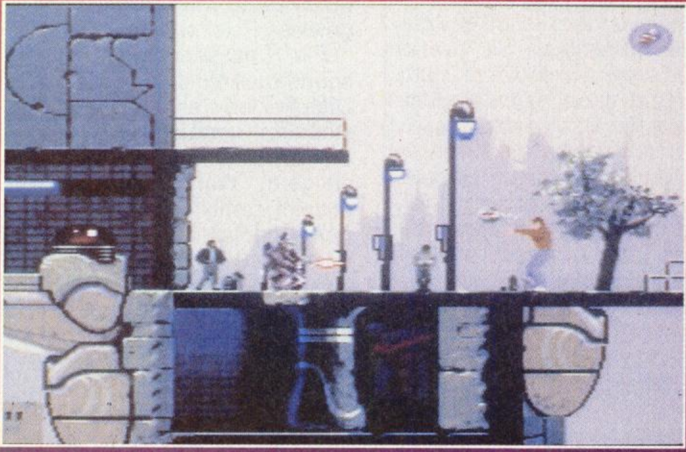
Wo *Another World* endet, beginnt *Flashback*. Die französischen Grafikzauberer von Delphine laden ins Edelabenteuer einer ungewissen Zukunft.

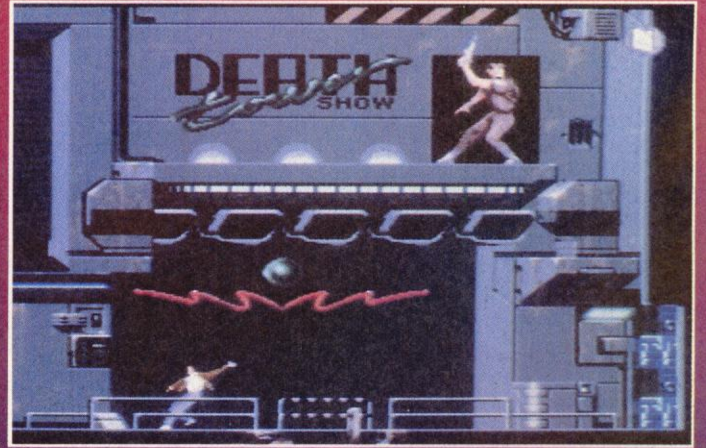
Paranoiker wußten es schon immer, jetzt haben wir es schriftlich: Die ganze Geschichte ist eine einzige Verschwörung von dunklen Kräften. Zu verdanken haben wir diese Erkenntnis dem Physiker Conrad B. Hart. Bei Routineuntersuchungen in seinem Institut stellt er fest, daß führende Mitglieder der Gesellschaft eine so hohe molekulare Zelldichte haben, daß sie unmöglich menschlichen Ursprungs sein können. Keine Frage, die Außerirdischen sind unter uns, haben Politik und Wirtschaft unterwandert und arbeiten an unserem Untergang. Leider bleiben die aufklärerischen Bemühungen vom wackeren Conrad nicht unentdeckt. Die Aliens saugen seine Erinnerung ab, stecken ihn in ein Hochsicherheits-Sanatorium auf ihrem Heimatplaneten und lachen sich tot.

Nach einem aufwendigen Intro, in dem all das und noch viel mehr erzählt wird, beginnt Conrad's Flucht und unser *Flashback*-Abenteuer. Wie im Vorgänger *Another World* steuern wir den fixen Physiker mit dem Joystick durch fünf riesengroße Levels, die von der Seite gezeigt werden und mit aufwendigen Grafiken vollgepackt sind. Unser Held kann laufen, rennen, springen, klettern, sich abrollen oder in Deckung gehen. Er nimmt Gegenstände auf, verstaut sie im Inventory oder wirft damit nach Feinden. Gemeinerweise sind die meisten dieser technischen Gimmicks anfangs noch unbekannt — ihren Verwendungszweck bekommt man erst durch leidvolle Versuche am eigenen Leib heraus. Zusätzlich findet ihr auf dem Alien-Planeten ausländische Währung, die in Space-Aldis gegen bessere Wummen und andere Hardware eingetauscht wird. Angreifende Feinde werden mit dem Laser beseitigt, die zahlreichen Hindernisse mit den richtigen Joystick-Kommandos überwunden. Erfolgreiche Fluchtversuche dürfen auf der Diskette gespeichert werden.


Der Sprung über den Abgrund: Carl Lewis ist nichts dagegen (Amiga).

Kann Conrad alle Gefahren des Planeten heil überstehen? Wird er sein verschwundenes Gedächtnis wiederfinden? Können wir die Invasion der Außerirdischen noch aufhalten? Das alles, und noch viel mehr erfahren wir in *Flashback*, demnächst auf Eurem Amiga oder PC. *vw*


Im Dschungel der Großstadt überlebt der schnelle Schütze



Kanonenfutter für die Fernsehshow: Kandidat gesucht



Die Ähnlichkeit zur Konkurrenz ist nicht zu übersehen: *Rex Nebular* (rechts) orientiert sich an der erfolgreichen *Space-Quest*-Reihe (links).

Bytes'n'Babes

Sierras Weltallhero Roger Wilco bekommt ernsthafte Konkurrenz: *Rex Nebular* wird von Microprose ins Rennen geschickt und macht dem Kollegen den Rang als Space-Chauvi streitig.

Mag sich der *Space-Quest*-Held Roger Wilco momentan noch sicher in seinem gemütlichen Raumschiff aalen; Bald könnte es aus und vorbei sein mit dem lustigen und ruhigen Raumfahrerleben. Denn aus der heimischen Milchstraße ist jetzt ein Konkurrent mit Lichtgeschwindigkeit hinter dem Sf-Adventure-Thron Rogers her. *Rex Nebular* heißt der wackere Bursche, der dem berühmten Kollegen den Rang ablaufen will.

In das Rennen um den Titel "Bester Space-Chauvi" wird *Rex Nebular* nicht etwa von einer renommierten Adventure-Firma geschickt, sondern von einem Softwarehaus, das bislang mit Abenteuerprogrammen nicht viel im Sinn hatte: Microprose. Trotz des, für die Simulationsprofis untypischen Backgrounds, machte die erste Vorabversion von *Rex Nebular* einen vielversprechenden Eindruck — Roger Wilco muß sich ernsthaft in acht nehmen.

Die Story um das erste *Rex-Nebular*-Adventure (eine Serie ist geplant) vermixt einen eisenharten Science-fiction-Krimi á la "Terminator" mit krachender Erotik im Stil des RTL-Abendprogramms und einer gehörigen Portion Monty-Python-Slapstick. In *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender* (auf deutsch etwa "Rex Nebular und die kosmischen Geschlechtsumwandler") übernimmt der gestreßte Space-Detektiv Rex die Aufgabe, eine kostbare Vase wiederzubeschaffen.

Auf dem Weg zu einem möglichen Fundort der Vase bekommt Rex jede Menge Astroärger. Eine miesgelaunte Gruppe von Weltallemanzen flitzt mit einem schwerbewaffneten Raumschiff durchs Weltall. Die Damen sind immer auf der Suche nach Raumern, die von Männern besetzt sind — nicht etwa, um konstruktive Gespräche zwischen den Geschlechtern zu führen, sondern um die angeblichen Chauvis zu kosmischen Staub zu zerstrahlen. Rex' Raumschiff wird über einem unbekannten Planeten von den furiosen Feministinnen nach kurzer Jagd erwischt und in kleine Stücke gesprengt. Nur mit letzter Not und einer Rettungskapsel kann unser Held auf dem Planeten notwassern. Was Rex nicht weiß: Diese Welt wird ausschließlich von weiblichen Aliens bewohnt. So ganz friedlich sind die forschen Alien-Mädels dummerweise nicht: Männer werden mit Vorliebe in eine Geschlechtsumwandlungsmaschine gesteckt.

Technisch orientiert sich *Rex Nebular* an den Erfolgsspielen der Konkurrenten Lucas Arts und Sierra. Hier wie dort dient die Maus als bitter benötigtes Steuerinstrument. Per Klick wandert Rex durch die teilweise digitalisierte Grafikumgebung. Via Druck auf den Mausknopf werden Gegenstände untersucht, mitgenommen, weggeworfen oder abgegeben. Wie bei den Kollegen werden dabei konsequent beide Mausknöpfe genutzt. Mit dem linken Knopf betrachtet Ihr erst einen Gegenstand oder eine Person, mit rechts wird das gewünschte Objekt manipuliert.
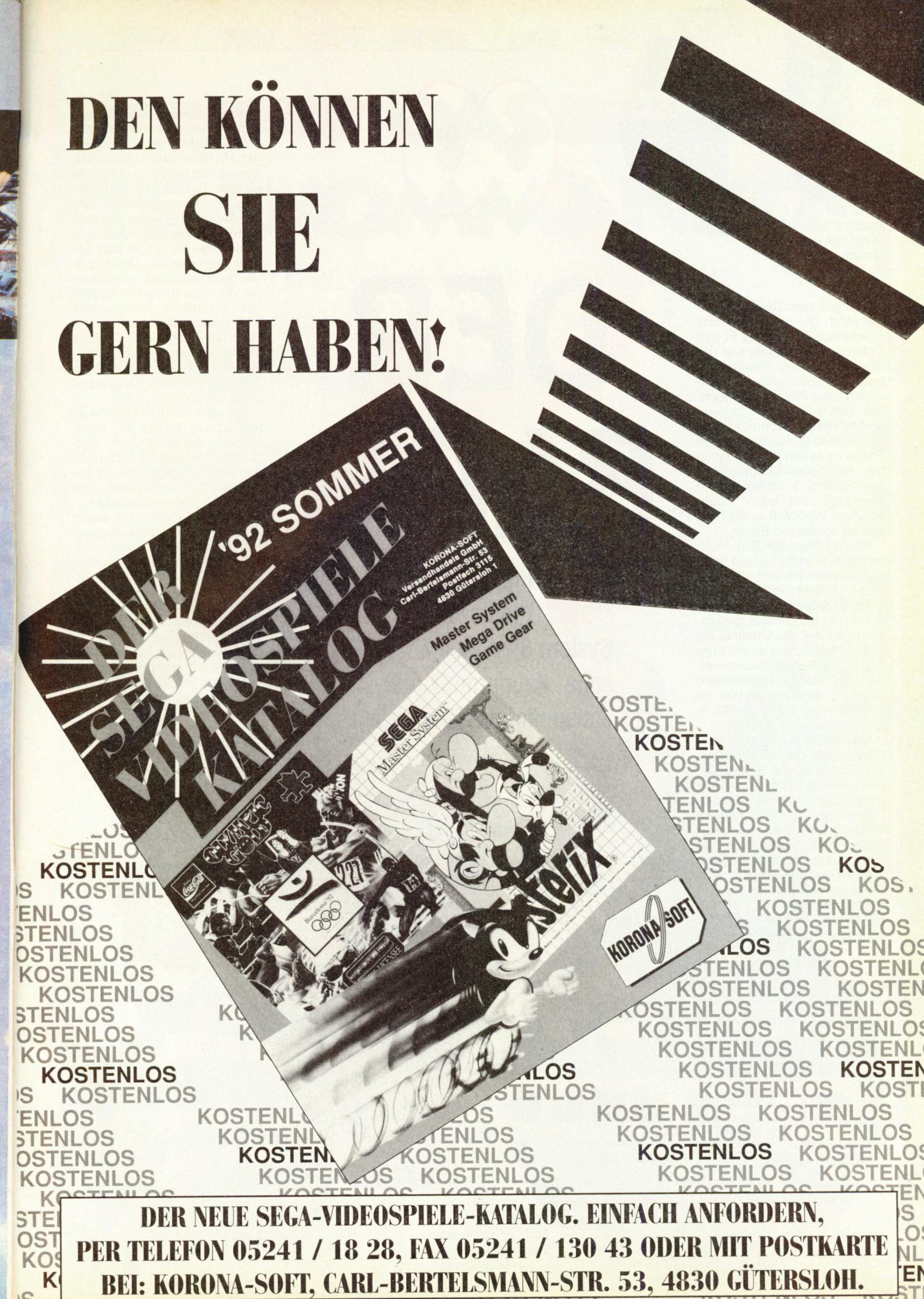
Ehe *Rex Nebular* den Emmas des Weltalls gegenübertreten darf, wird es noch ein Weilchen dauern. Kurz vor Weihnachten soll eine PC-Version erscheinen. Ob es je eine Amiga-Fassung geben wird, steht zu diesem Zeitpunkt noch in den Sternen. *mh*

Gerettet: Rex stürzt auf einen Planeten...

...und sinkt auf den Meeresgrund.



Stilvoll: Rex' heimeliges Raumschiff — komplett mit Rückspiegel und Kamin


DEN KÖNNEN SIE GERN HABEN!
DER SEGA VIDEOSPIELE KATALOG
'92 SOMMER
KORONA-SOFT
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Master System
Mega Drive
Game Gear
SEGA
Master System
KORONA SOFT
KOSTENLOS
DER NEUE SEGA-VIDEOSPIELE-KATALOG. EINFACH ANFORDERN,
PER TELEFON 05241 / 18 28, FAX 05241 / 130 43 ODER MIT POSTKARTE
BEI: KORONA-SOFT, CARL-BERTELSMANN-STR. 53, 4830 GÜTERSLOH.



Weich und elastisch. Silly knetet sich durch. (Amiga)

DER BLOB

Plaste & Elaste: Der Plattformheld von System 3 ist eine aufgeblasene Kaugummikugel mit erstaunlichen Fähigkeiten.

Vor gut zwanzig Jahren erfand der amerikanische Spieleriese Mattel das Ei des Columbus: *Silly Putty* war der Knetgummi des Raumzeitalters. Der Spaceblob wurde in einem rosa Plastikei verkauft, ließ sich zu Figuren formen, sprang wie ein Superball durch die Gegend und veränderte die Farbe. Im neuen Plattformspiel des englischen Softwarehauses System 3 kommt dieser einmalige und leider unterschätzte Werkstoff endlich zu seinen verdienten Ehren.

Kaum haben wir *Silly Putty* geladen, erreicht uns ein herzergreifender Hilferuf vom Planeten "Silly Moon". Ein kosmischer Erzbösewicht hat die Bevölkerung als Geiseln genommen und will die Gummis als Bubblegum-Ersatz an die Erde verkaufen. Natürlich konnte einer der Hüpfer entkommen und wird unter unserer Hilfe an der Rettung seiner weitläufigen Verwandschaft arbeiten.

Während konventionellere Pixelhelden der Wirkung von Laserwumme und Smartbomben vertrauen, setzt unser *Silly Putty* ganz auf seine geistigen Fähigkeiten. Mit der nötigen Willensstärke und leichter Joystick-Unterstützung kann unser Schutzbefohlener jede beliebige Form annehmen und so halbwegs elegant durch die 50 Hindernisetagen gleiten, hüpfen und kleben. Richtig interessant ist eine andere Fähigkeit der Gummikugel: Mit dem nötigen Geschick werden die zahlreichen Feinde einfach geschluckt und verdaut. Für kurze Zeit kann Silly dann die Form eines Feindes annehmen und so besonders schwierige Stellen in den Leveln überwinden. Droht z.B. ein tiefer Abgrund, dann warten wir einfach, bis ein fliegender Bösewicht vorbeikommt und verwandeln uns in einen Gummihubschrauber. Solche Metamorphosen kosten natürlich Energie, die wir in Form von Obst und Gemüse einsammeln müssen.

Als wäre das nicht schon alles schwer genug für einen kleinen außerirdischen Kaugummi, müssen wir auch noch niedliche Spielzeugroboter unter Zeitdruck einsammeln und vor den Feinden verstecken.

Silly Putty machte bei ersten Spielversuchen einen erstaunlich kompetenten und durchdachten Eindruck, der deutlich über ein gewöhnliches Geschicklichkeitsspiel hinausgeht. Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen werden im Herbst erscheinen. Geschicklichkeitsprofis, die witzige Knobeleinlagen mögen, dürfen schon mal mit dem Probehüpfen beginnen. *vw*

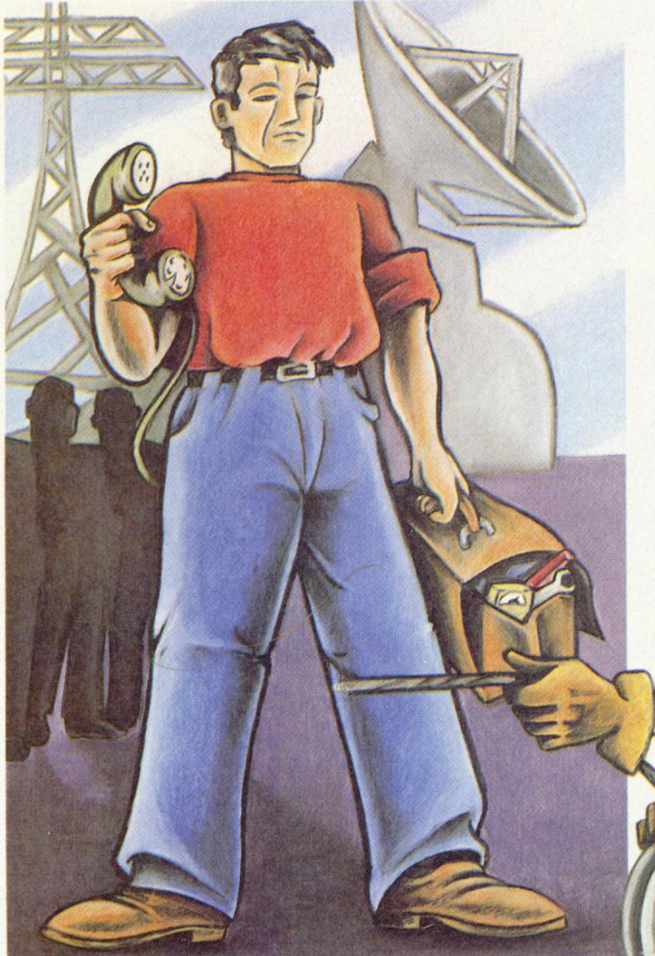
Cool: Wir hüpfen durch die Eiswelt.

Stars & Stripes: Jeder Level steht unter einem anderen Thema.

Auch die niedlichsten Feinde wollen uns an den Gummikragen.

DAS TELEKOMMANDO!

Sie wollten die Verbindung unterbrechen. Doch ein Mann kam Ihnen zuvor.



Sonntag, 1. 4. 1999.
S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, versucht, die kleine Stadt Sabbelheim von der Außenwelt abzuschneiden. Übertragungen werden sabotiert, Fernmeldeämter blockiert. Doch da naht KURT, das Ein-Mann-Telekommando. Wird es ihm gelingen, mit seinem ganzen Wissen und Können das Kommunikationssystem zu retten?
Du kannst in seine Rolle schlüpfen!
Denn Telekom verlost 20.000 Computerspiele.





3 Jahre hatte er gelernt. Jetzt kam die Stunde, sein Wissen einzusetzen.

COUPON

Ein dramatisches Computerspiel um Technik, Wissen und Karriere.

gen Sie zurück mit ATAC!
e strategische Flugsimulation
von MicroProse

MICROPRO
SIMULATION • SOFTWA
Die absolute Unterhaltungsso

Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga
Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 06

Telekom
Telekom Service


POWER NEWS PREVIEW

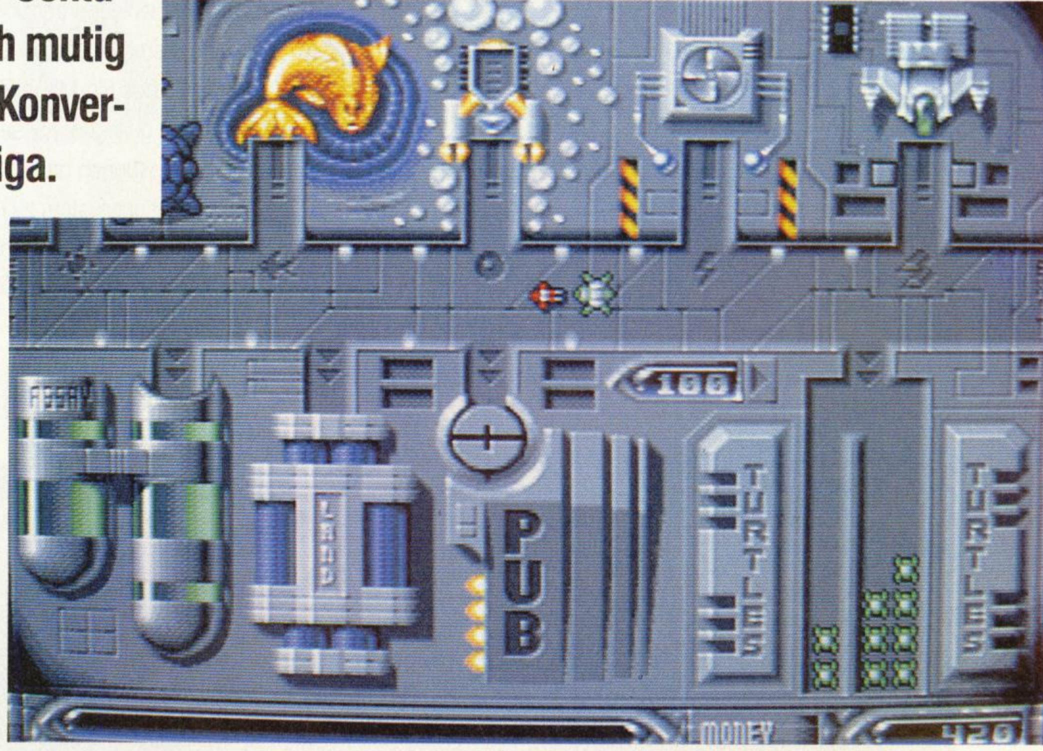
Ein Kultspiel der Extraklasse kehrt zurück: Der Handelsknüller M.U.L.E. wird von einem deutschen Programmierteam für Amiga umgesetzt.

THE RETURN OF M.U.L.E.

SUBTRADE

8-Bit-Besitzer erinnern sich an das Kultspiel M.U.L.E. — Century Software wagt sich mutig an eine neue 16-Bit-Konvertierung für den Amiga.

Eine gute Dekade ist es nun her, seit Atari 800-XL- und C-64-Besitzer vom *M.U.L.E.*-Virus befallen waren. *M.U.L.E.* gilt als der Urvater aller Multi-Player-Strategie-Spiele und ist heute noch bei nostalgischen Kultspiel-Treffs zu finden. Was lag also näher, dieses erfolgreiche Spiel 16-Bitern zugänglich zu machen. Das versuchte vor zwei Jahren bereits ein Entwicklerteam unter der Leitung von Julian Eggebrecht. Leider scheiterte die löbliche Unternehmung zuerst daran, daß einem Programmierer die Lust verging und danach an dem Publisher (Electronic Arts). So bastelt derzeit das junge Softwarehaus Century an einer aufgemotzten Super-Deluxe-Version.



Ein Blick in die Unterwasserstadt: Schildkröten (statt Mulis) können jetzt auch angebaut werden.

Was ist eigentlich *M.U.L.E.*?

Die Spielidee vo... ist denkbar einfach... Planet Irata wird vo... lern kolonisiert (bei... Spieleranzahl erset... puter die restliche... Jeder Spieler ste... ganz privaten Clai... sogenannten Plot. ... er bestimmte Produ... gen für verschied... wie Nahrungsmitt...

oder Mineralien. Je günstiger der Standort, desto produktiver arbeitet die Maschinerie — Nahrungsmittel beispielsweise werden am besten in Fluß... ...baut, das Schürfen ...eralien funktioniert ... gut in Bergplots. ...eise ist Euer Land... ...bebaubar, wenn Ihr ...rechende Produk... ...e dorthin schafft. ...men die Tragesel ...ule"), die *M.U.L.E.*s ...Die Mules müssen in ...en Stadt Iratas gekauft und mit einer Produktionsmaschine ausgerüstet werden. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr nun das Muli zum Plot schleifen. Haben

Stars & Stripes: Jeder Level steht unter einem anderen Thema

...Jahresende kräftig gefeilscht.

Auch die niedlic... Feinde wollen u... den Gummikr...

ATAC





Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



Man schreibt das Jahr 2003. Ein Problem, das die Menschheit schon im letzten Jahrhundert heimgesucht hat, wirft bereits einen dunklen Schatten auf die Zukunft. Drogen!

Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu tun. Deshalb wird eine geheime Elitetruppe aufgestellt, deren verschlossene Akten mit den Buchstaben ATAC gekennzeichnet sind: Das *Advanced Tactical Air Command.*



Ihnen stehen acht Piloten, acht F-22-Jäger und acht Apache-Kampfhubschrauber zur Verfügung, die auf einem geheimen Flugplatz in Kolumbien stationiert sind. Sie müssen nun eine Strategie entwickeln und durchsetzen, mit der die vier unermeßlich reichen und mächtigen Drogenbarone in die Knie gezwungen werden können.



Bauen Sie ein Geheimdienstnetz auf, studieren Sie die Aufklärungsberichte, und schicken Sie dann Ihre Piloten los, um Kokainfabriken, Plantagen oder Drogen, die auf dem Land-, See- oder Luftweg transportiert werden, zu vernichten. Machen Sie sich aber auf erbitterte Gegenwehr gefaßt! Die Drogenbarone werden technisch hochentwickelte Flugzeuge und Raketen gegen Ihre Truppe einsetzen.



ATAC ist die erste in einer Reihe neuartiger *strategischer Flugsimulationen* von MicroProse. Um darin Erfolg zu haben, reicht es nicht aus, ein guter Pilot zu sein. Sie müssen außerdem eine gute Strategie ausarbeiten. *In dieser Simulation zählen also vor allem Ihre Entscheidungen!*

ATAC

THE SECRET WAR AGAINST DRUGS



Schlagen Sie zurück mit ATAC!

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse

MICRO PROSE™

SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

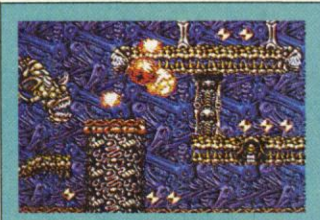
ATAC. Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd: Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326



alle Spieler ihre Ländereien mit Mules bestückt, kommt der Handelspart. In Auktionen verscherbelt oder kauft Ihr Nahrung, Energie oder Erze. Unbedingt zu beachten: Um Eure Plots zu unterhalten, benötigt Ihr ein Minimum an Nahrungsmitteln und Energie. Gewonnen hat der Spieler am Ende einer bestimmten Rundenzahl, der das meiste Geld (Bares, Waren & Grundstücke werden zusammengerechnet) besitzt.



Erschwert wird das mehr oder weniger friedliche Multi-Siedlerdasein durch Naturkatastrophen, Muli-Ausreißer und Weltallpiraten.



Boeder

Boeder, der führende europäische Anbieter von Computerzubehör und Disketten legt als solcher natürlich großen Wert auf den Softwarebereich. Dabei wandte er sich erst vor zwei Jahren dem Computermarkt zu, zunächst mit Public Domain und Shareware. Aufgrund der positiven Resonanz entschloß man sich, eigene Software für private, professionelle und edukative Zwecke zu etablieren. Seit knapp zwei Jahren betreut Ralph Lämmche, selbst begeisterter Spiele-Freak, die Division "Boeder-Games". Resultat bislang: über 60 Spiele (darunter *Hostages* und *Kult*) im Budget-Bereich. Ab September gibt es bei Boeder weitere Spiele: *Cyberzerk*, *Super Desaster-Zone*, ein Jump 'n' Shoot à la *Turrican* und natürlich *Subtrade*.



Super Desaster Zone **erscheint ebenfalls in diesem Jahr**



Century Software

Century Software wurde Ende 1990 von Jörg Schwiezer und Felix Unger gegründet. Die Angebots-Palette soll möglichst breit sein: Von der Softwareberatung für Firmen und Privatpersonen, bis hin zur computergesteuerten Multimediashow. In Hannover will das Team sogar einen Shop für Video- und Computerspiele eröffnen. Der Laden würde weniger zum Zwecke des Profits, als vielmehr zur Kommunikation zwischen Anwendern und Spielemachern entstehen.

Das Spiel *Cyberzerk* (testen wir in dieser Ausgabe) wird der erste Schritt in die Spielebranche. Am meisten verspricht sich das Team aber von *Subtrade*, der längst erwarteten *M.U.L.E.*-Umsetzung für den Amiga. Century nahm sich des Projekts an und kam zum Schluß, sich einen besonderen Vertriebsweg auszusuchen. Das Softwarehaus kooperiert neuerdings mit dem bekannten Computerzubehöranbieter Boeder, der hiermit den Startschuß für die erste Vollpreissoftware gibt.



Was gibt's Neues?

Ursprünglich spielte M.U.L.E. auf der Oberfläche des Planeten Irata. Century versetzen Ihr Softwarekind, das den Namen *Subtrade* tragen soll, auf den Meeresboden. Statt Mulis sorgen Schildkröten für den wirtschaflichen Nah- und Fernverkehr. Außerdem müssen die Tiere nicht unbedingt in der zentralen Stadt gekauft werden. Man kann die Schildkröten sogar züchten (ebenfalls mit einer Produktionsanlage machbar) oder von anderen Spielern einkaufen. Natürlich kommen, dem feuchten Szenario entsprechend ein halbes Dutzend neuer Störenfriede ins Spiel: Elektro-Aale, alte Seeminen, Tintenfische und anderes Unterseegetier terrorisiert die Kolonie. Neben der neuen überarbeiteten Grafik und einem flotteren Sound ändert sich sonst nichts am alten Spielkonzept. Trotzdem sind alle Änderungen und Neuerungen ein gewagtes Unterfangen. Das alte M.U.L.E. hat sich über Jahre hinweg etabliert und durchgesetzt. Kann oder soll man da noch etwas besser und größer machen? Oder ist die Spielidee vielleicht zu alt, um sich erneut zu etablieren. Ende dieses Jahres werden wir schlauer sein — dann nämlich erscheint *Subtrades*. *ri*

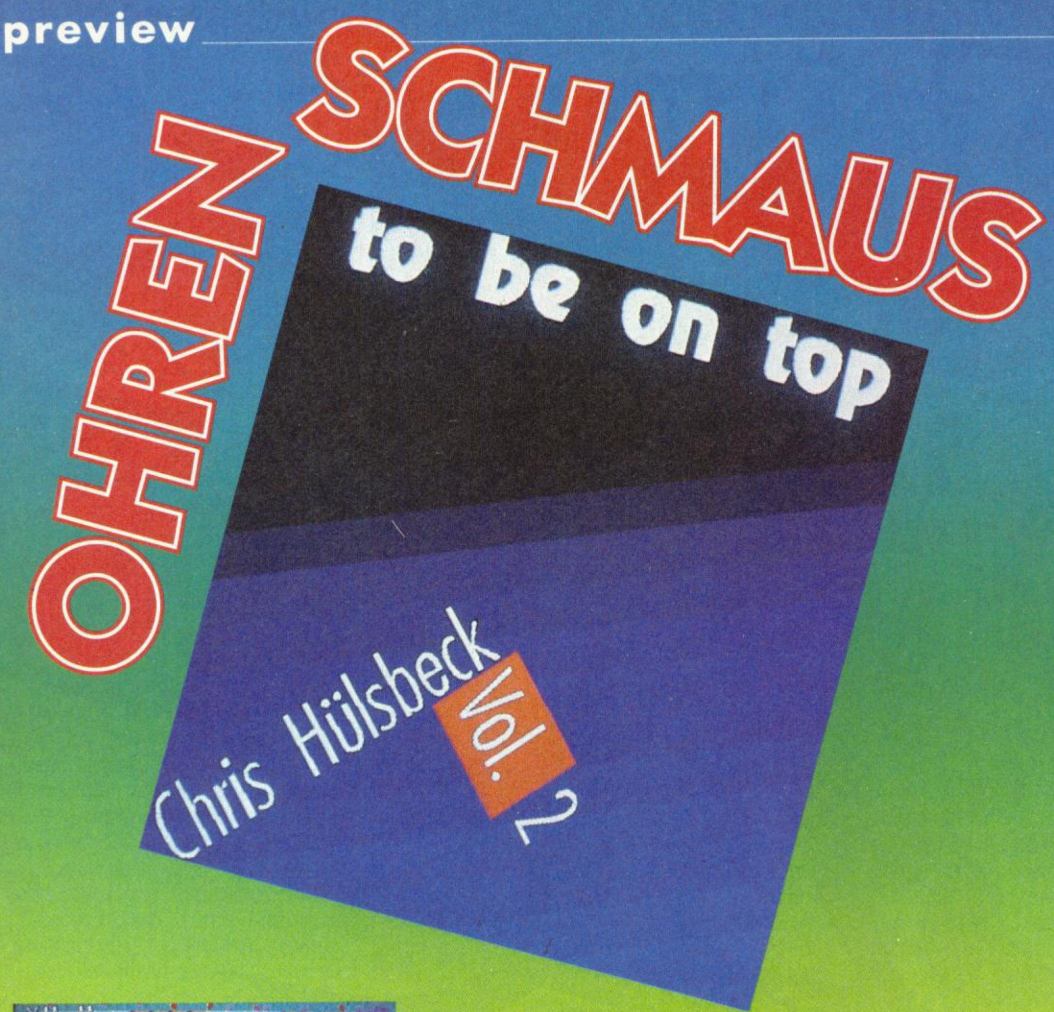


Subtrade **spielt auf dem Planeten Irata. Lest das doch mal rückwärts.**

EDARTBUS


NEU. Für Euren GAME BOY. NEU. Für Euer Nintendo Entertainment System.
TINY TOON
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
POP 10/92
Funny-Game mit TV-Stars
KONAMI
TINY TOON Adventures
NEU
BABS' BIG BREAK
GAME BOY
Brandheiß: VollgeTOONt ins NES
Im Land der Toons jagt ein Gag den anderen, wenn Buster Bunny seine Freundin Babs rettet. Sie wurde vom bösen Montana Max gekidnappt. Für Buster heißt das: Ran an die Karotten – hinterhältige Fledermäuse… und Max besiegen.
• Für 1 Spieler • 6 Level • System: NES
Im GAME BOY ist der Hase los
Buster Bunny™, Plucky Duck™ und Hamton™. Das sind die kleinen, frechen und sympathischen Stars dieses SuperstarkenVideoSpieleSpaß. Ständig erleben sie Neues. Verrückte Comic-Abenteuer. Es geht durch finstere Wälder und hektische Städte. **Cleverness und Reaktionsvermögen sind gefragt.**
• Für 1 Spieler • 4 Level • System: GAME BOY
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
PALCOM™ SOFTWARE
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
F&P 92/307 P1
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
ARCADE GAME
THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY
BUCKY O'HARE
FALL OF THE FOOT CLAN
BACK FROM THE SEWERS

OHREN SCHMAUS



Wo ist der Weg zum richtigen Ausgang?

Chris Hülsbeck is back! Der Meister der wohltemperierten Sinuswelle meldet sich mit seiner dritten CD "To be on Top" bei seinen Fans zurück

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler in Deutschland, der nicht schon den einen oder anderen Hülsbeck-Titel im Ohr hatte. Damit auch in Zukunft der Nachschub an fetzigen Stücken nicht ausgeht, erscheint in diesen Tagen seine dritte CD mit dem Titel "To be on Top". Neben dem Titeltrack findet Ihr unter anderem das Intro von Psygnosis "Carl Lewis Challenge", die Titelmusik zu Blue Bytes "Battle Isle" und Themen aus Kaiko's Tüftelspiel "Gem'X". Aufgenommen wurden die 14 Titel im A.U.D.O.S. Studio, das zu diesem Zweck technisch noch einmal kräftig aufgerüstet wurde. Diverse Synthesizer, Sampler und Effektgeräte kamen ebenso zum Einsatz, wie akustische Instrumente und einige Sangeskünstler. Ihr könnt Euch das gute Stück und ihre beiden CD-Vorgänger übrigens auf der Amiga Messe in Köln sichern. Am Kaiko-Stand (Halle 1, Gang A) wird hoffentlich ein ausreichend großer Vorrat bereitliegen. Wer nicht mehr so lange warten kann, richtet seine Bestellungen an:

A.U.D.I.O.S Entertainment
Südliche Ringstr. 214
6070 Langen

Möglichst gegen Vorkasse von DM 30.- inkl. Versandkosten oder per Nachnahme (etwas teurer).

Süß: Eine japanische Elfe mit ihrem wertvollen Schatz. (Amiga)

Verzwickt: Welcher Stein gehört zu wem?

Super Gem'Z

Daß auch die anderen Mitglieder des Kaiko-Teams nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, zeigt ein neues Tüftel- und Geschicklichkeitsspiel. Denker, die sich bereits an *Gem'X* die Zähne ausgebissen haben, werden auf alte Bekannte treffen, denn wieder kommen die bunten Glitzersteinchen aus dem Vorgänger zum Einsatz. Im aktuellen Fall müssen wir mit den Diamanten keine vorgegebenen Muster nachbauen, sondern die Klunker à la *Sokoban* auf dem Bildschirm sortieren. Immer wenn drei Steine einer Sorte aufeinandertreffen, gibt's eine kleine Explosion und weg ist der Reichtum. Habt Ihr den ganzen Bildschirm abgeräumt, wird ein neuer Level geladen. Um die Plackerei zu erschweren, wuseln in den verwinkelten Etagen kleine Monster umher, die unseren Spielfiguren an's Leben wollen. Wer also nicht aufpaßt, muß wieder von vorne beginnen. Der Clou bei der Sache: Durch einen Vierspieleradapter dürfen vier Pixelhelden gleichzeitig loschieben und den Kumpels die Klunker abjagen. Damit nicht genug, kann man im richtigen Moment eine Bombe legen und sich den Weg wahlweise freisprengen.

Die Amiga-Version von *Super Gem'Z*, die übrigens bei Software 2000 erscheint, dürfte noch in diesem Jahr fertig werden. *vw*



UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!*

SUPER VISION

HIGH QUALITY STEREO SOUND

SELECT PAUSE START B A

HARTUNG SPIELE-BERLIN

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION
Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
(über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)



HARTUNG SPIELE-BERLIN

Endlich: Elite 2

Schon beim Namen *Elite* zittert das Spieleuniversum. *Elite* ist nicht einfach ein Computerspiel, *Elite* ist ein Phänomen. Der Programmierer und Erfinder der Sci-fi-Mischung aus 3-D-Weltallaction, Handelsspiel und spröder Taktik, David Braben, hätte sich nicht träumen lassen, als vor acht Jahrem die erste *Elite*-Version erschien (damals für den BBC-Micro), daß sein Programm einmal als eines der erfolgreichsten Kultspiele aller Zeiten in die Softwaregeschichte eingehen sollte. Mittlerweile gibt's *Elite* für so ziemlich jeden populären Computer — die neuste Version ist *Elite* für das NES (einen Test findet Ihr in der nächsten *VIDEO GAMES*).

Nun sind acht Jahre eine verdammt lange Zeit in der Spielebranche. Neben *Elite* erschienen von David Braben und seinem Programmierkumpan Ian Bell in diesem Zeitraum nur noch zwei neue Spiele (*Zarch/Virus* und *Conqueror*) sowie weitere *Elite*-Computer-Versionen.

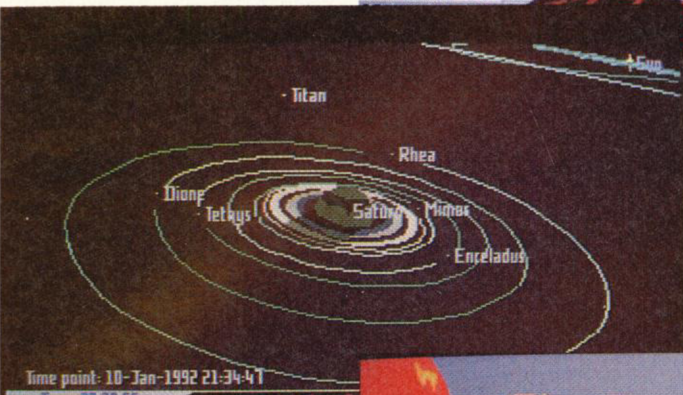
Doch seit zwei Jahren mehren sich die Gerüchte, daß Braben & Co. an einem Nachfolger zum Kultspiel *Elite* arbeiten. Acht Jahre nach dem *Elite*-Original ist es endlich soweit. Die Fortsetzung ***Frontier: Elite 2*** ist fast fertig und wird dieser Tage in den Handel kommen. Die Erwartungshaltung ist natürlich enorm — *Frontier: Elite 2* muß sich an der Spielelegende *Elite* messen. Das Grundprinzip des Oldies wird auch bei *Elite 2* beibehalten. In einem Universum mit 100 Sonnensystemen, die allesamt Originalsonnen der Milchstraße entlehnt sind, steuert Ihr Euer Raumschiff durch das 3-D-Weltall. Damit nicht genug: Ihr dürft in *Elite 2* nicht nur mehrere Raumschiffstypen (die gute alte Cobra MK III ist natürlich mit dabei) fliegen, sondern auch über Planetenoberflächen brausen und in Städten landen. Vier verschiedene Spielstarts soll es für den künftigen Schrecken des Universums geben. Entweder führt Ihr mit der Cobra MK III die Händlerkarriere aus *Elite 1* weiter, oder Ihr fangt mit einem frischen Schiff auf der Erde an, betätigt Euch als Pirat von einer Piratenbasis aus oder fliegt in ei-

nem Sternenkreuzer als Kanonier mit.

Frontier: Elite 2 ist bereits im Anflug auf diese Galaxis. Alle Sternenpiloten mit einem Amiga, ST oder PC sollten schon mal die Sicherheitsgurte schließen. Ob *Frontier: Elite 2* dem hohen Erwartungsdruck gerecht werden kann und an den Kulterfolg des Vorgängers anknüpft, verrät Euch ein ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben. *mh*

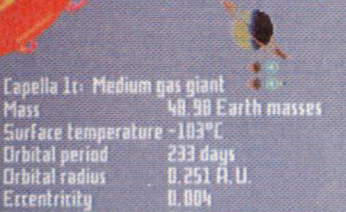


Elite 2: Zoff im All — Piraten greifen Euer Raumschiff an.

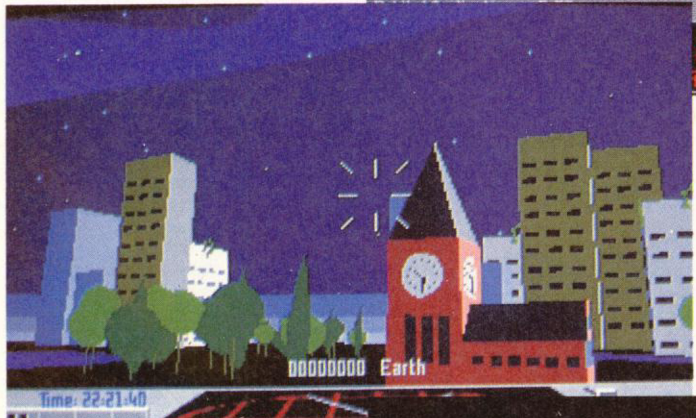




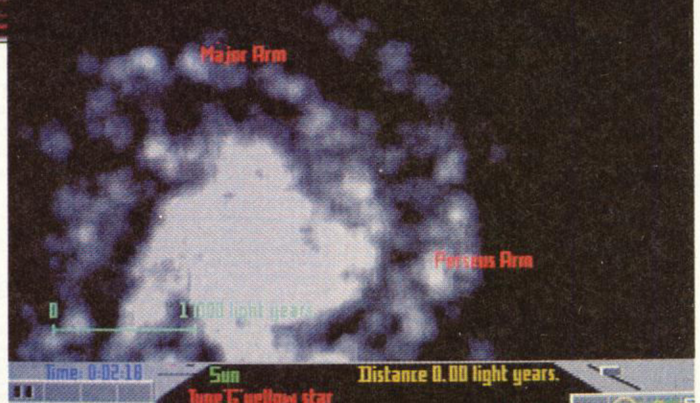
Elite 2: Astronomisch — ein Planetensystem im Überblick.



Elite 2: Statistisch — alle Werte eines neuen Sonnensystems auf einen Blick.

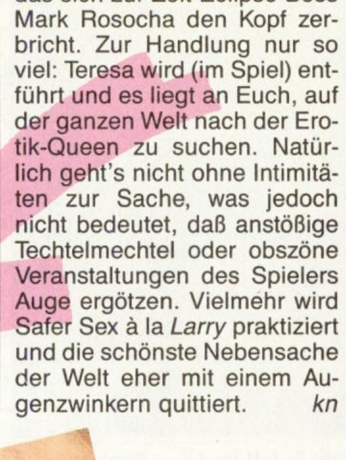


Frontier: Elite 2 bietet Landungen auf fernen Planeten (Amiga).



Das *Frontier: Elite 2*-Universum ist "real": Es ist unsere Milchstraße (Amiga).

Busen, Po & heiße RAMs



Deutschlands Sexkönigin Teresa Orlowski bringt in den nächsten Monaten etliche Computerspiele auf den Markt. Neben dem obligatorischen Strip-Poker inklusive jeder Menge Digi-Busen und sündhaft viel Animation, wartet Teresas eigner Verlag (VTO) mit einem Adventure auf, um das sich zur Zeit Eclipse-Boss Mark Rosocha den Kopf zerbricht. Zur Handlung nur so viel: Teresa wird (im Spiel) entführt und es liegt an Euch, auf der ganzen Welt nach der Erotik-Queen zu suchen. Natürlich geht's nicht ohne Intimitäten zur Sache, was jedoch nicht bedeutet, daß anstößige Techtelmechtel oder obszöne Veranstaltungen des Spielers Auge ergötzen. Vielmehr wird Safer Sex à la *Larry* praktiziert und die schönste Nebensache der Welt eher mit einem Augenzwinkern quittiert. *kn*



Teresa Orlowski ist bald auch auf heimischen Computermonitoren zu begutachten

Berühmter als die Turtles — die *Battletoads* (Amiga)



Krötenpower: Satte 13 Actionlevel soll das *Battletoads*-Computerspiel haben. (Amiga)

Krötenkampf

In den USA sind sie schon eine große Nummer und haben sogar den berühmten Turtels den Reptilienrang abgelaufen: Die ***Battletoads***, schleimhautgestählte Kampfkröten sorgen bei amerikanischen Kids für Furore. Frisch vom Zeichenbrett der Comicillustratoren verschlägt es die ultimative Froschtruppe nun auf den Computermonitor. Mindscape läßt derzeit die bereits auf Videospielkonsolen überaus erfolgreich zuschlagenden Kröten für die populären Heimcomputer Amiga, ST und PC umsetzen. In 13 Spielstufen steuert Ihr allein oder im Duett einen bzw. zwei Krötenkrieger auf der Suche nach der lieblichen Froschprinzessin Angelica. *mh*

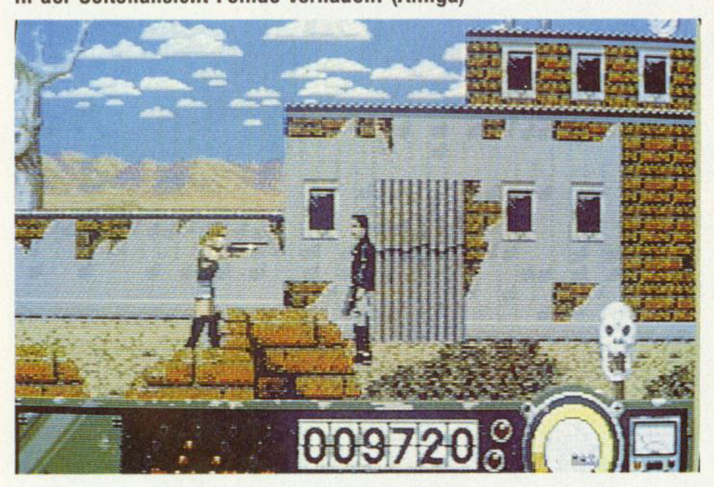
Drive'n'Beat

Um dem etwas ausgelutschten Rennspielgenre einen besonderen Kick zu geben, haben sich Mindscapes Designer

etwas Neues einfallen lassen: Das "Drive'n'Beat", auf Deutsch das "Fahr & Prügel". In ***Outlander*** schlüpft Ihr in die Rolle eines Pixel-Mad-Max, der einen wichtigen Geningenieur befreien soll. Besagter Ingenieur befindet sich in den Händen einer verdammt bösen Endzeit-Gang. Die miesen Mutanten möchten mit Hilfe des Genfummlers eine biologische Superwaffe bauen, um der Menschheit den Gnadenstoß zu geben.

Ihr kurvt mit einem passenden Endzeitmobil der Gang hinterher. Die Fahrt durch radioaktiv verseuchte Wüsten ist, wie von anderen Rennspielen gewohnt, in 3-D-Grafik zu sehen. Unterbrochen wird die Zukunftsraserei durch Spielstufen, die von der Seite zu sehen sind und am Ende jeder Rennetappe auftauchen. Hier vertrimmt Ihr Mitglieder der Gang oder ballert Sie einfach über den Haufen. Der *Outlander* geht nur auf dem Amiga auf Mutantenjagd und erscheint aller Wahrscheinlichkeit nach noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest. *mh*

Outlander führt ein neues Element in das Rennspielgenre ein: die Prügelvariante. Oben ist das Rennen in 3D zu sehen, unten werden in der Seitenansicht Feinde verhauen. (Amiga)



Letzte Meldungen

■ **Computerhersteller Amstrad will den Mega-Drive-286er-AT, das Teradrive, in Europa anbieten**

■ **Sony veröffentlicht demnächst Video & Computerspiele in Europa**

■ **Adapter erhältlich: Findige Importeure bieten schon jetzt einen Adapter für das deutsche Super Nintendo an, mit dem sowohl japanische, als auch amerikanische SNES-Module funktionieren sollen.**

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

DIE GROßARTIGE ROLLENSPIEL-SAGA NIMMT UNGLAUBLICHE DIMENSIONEN AN!

Mit Ultima V11 hat Origin wieder einen gewaltigen technischen Vortschritt erlangt. Aufgrund der vollen Nutzung neuster Errungenschaften der PC-Technik, hat die Ultima-Welt eine neue Dimension angenommen. Fantastische Grafiken in Bildschirmgröße, die eine enorme Realitätsnähe während des gesamten Spiels vermitteln. Statt das laufende Geschehen durch ein kleines Fenster zu verfolgen, stehen Sie nun mitten *in* Britania! Nehmen Sie die Atmosphäre in sich auf, *fühlen* Sie die Spannung und *dirigieren* Sie jede einzelne Bewegung, die Sie und Ihre Begleiter machen, mit einer perfekten Mouse-Steuerung.



System-Anforderungen:
IBM PC und Compatible 386 SX, 386 oder 486
Laufwerk für High-Density 3.5" oder 5.25"
2MB Speicher
VGA/MCGA Farbmonitor
Tastatur- und/oder Mouse-Steurerung
AdLib, Roland MT-32, LAPC-I, CMS Soundblaster
(Soundkarte für den Speech)

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!

ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by



MINDSCAPE INTERNATIONAL

RUSHWARE MBH
Bruchweg 128-132, D-4044, Kaarst 2, Germany
Tel: 0 2101/6070
Fax: 0 2101/607112



PRÄSENTIERT VON

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Theo Kranz Versand & Laden, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg,
Tel.: 0931/571601

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Neben der englischen und amerikanischen Hitparade habt Ihr Eure eigenen Charts. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Ihr findet sie nach Seite 50. Bitte zart heraustrennen! Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse eintragen, abschicken und dabeisein. Unter den mutigen Einsendern verlosen wir, unter Ausschluß des Rechtsweges, fünf aktuelle Computerspiele und das offizielle Sega-Mega-Drive-Set: Grundgerät, Joypad und Sonic the Hedgehog. Ein dickes Dankeschön geht an den Theo Kranz Versand in Würzburg, der uns das Gerät zur Verfügung stellte. *cd*

1. Aces of The Pacific
   Dynamix
2. Hardball III
   Accolade
3. Ultima VII: The Black Gate
   Origin
4. Jack Nicklaus Signature Ed.
   Accolade
5. Ultima Underworld:
   Origin
6. Black Crypt
   Electronic Arts
7. Where in the World is C.S.D.?
   Broderbund
8. Wing Commander Special Op.
   Origin
9. Simcity
   Maxis
10. A-Train
    Maxis



Der Hauptpreis: ein Mega Drive inklusive *Sonic the Hedgehog*. Die Gewinnerin des Mega Drive plus CD-ROM aus *POWER PLAY* 8 ist Pamela Leicht.


1. Lure of the Temptress
   Virgin
2. Sensible Soccer
   Renegade
3. Formula 1 Grand Prix
   Microprose
4. Monkey Island 2
   Lucasfilm Games
5. Fire and Ice
   Renegade
6. Dune
   Virgin
7. Epic
   Ocean
8. J. White Whirlwind Snooker
   Virgin
9. G. Taylor Soccer Chall.
   Krisalis
10. Civilization
    Microprose

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	6. Monat
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	19. Monat
3.	(3)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	9. Monat
4.	(5)	Lemmings	Psygnosis	18. Monat
5.	(4)	Battle Isle	Blue Byte	9. Monat
6.	(9)	Wing Commander II	Origin	10. Monat
7.	(7)	Indiana Jones IV	Lucasfilm Games	2. Monat
8.	(—)	Formula One Grand Prix	Microprose	4. Monat
9.	(12)	Populous 2	Electronic Arts	7. Monat
10.	(—)	Mad TV	Rainbow Arts	1. Monat
11.	(—)	Civilization	Microprose	5. Monat
12.	(18)	Eye of the Beholder II	SSI	4. Monat
13.	(14)	Special Forces	Microprose	2. Monat
14.	(8)	Pirates	Microprose	59. Monat
15.	(—)	Amberstar	Thalion	1. Monat
16.	(16)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	3. Monat
17.	(—)	Ultima Underworld	Origin	1. Monat
18.	(—)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	4. Monat
19.	(11)	Turrican 2	Rainbow Arts	16. Monat
20.	(—)	Star Trek — 25th Anniversary	Interplay	4. Monat

Amiga
1. Monkey Island 2
2. Monkey Island
3. Bundesliga Manager Professional
4. Formula One G.P.
5. Battle Isle

MS-DOS
1. Monkey Island 2
2. Wing Commander 2
3. Indiana Jones 4
4. Monkey Islands
5. Civilization

C 64
1. Turrican 2
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Ultima 6
5. Death Knights of Krynn

Atari ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Dungeon Master
4. Amberstar
5. Populous 2

Mega Drive
1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Castle of Illusion

Handheld
1. Sonic the Hedgehog
2. Tiny Toons
3. Final Fantasy Legend 2
4. Game Boy Wars
5. Castle of Illusion

Psygnosis

In einer ausgedienten Werft in Liverpool sitzt eines der größten englischen Softwarehäuser, berühmt geworden durch *Blood Money* und *Lemmings*: Wir blicken bei Psygnosis hinter die Kulissen.

Ein ungewöhnliches, aber luxuriöses Ambiente empfängt den Besucher im Psygnosis-Hauptquartier. Zwar befinden sich die etwa 300 qm Bürofläche in der obersten Etage eines alten Werftgebäudes, für jeden erdenklichen Komfort ist jedoch gesorgt. Nicht nur Verwaltung und Vertrieb sind hier angesiedelt; ein großer, schwach beleuchteter Raum mit mannshoher Decke wurde zum Programmierer-Dungeon ernannt. Während über den einen Bildschirm kilometerlange Assembler-Listings flimmern, hört man verschiedenartige Testsounds aus anderen Monitoren. Im Raum nebenan geht's nicht minder unruhig zu: auch Spieletester sitzen in der Psygnosis-Zentrale.

Auf Deutsch heißt Psygnosis soviel wie "Wissen des Gedächtnisses"; mag zwar interessant klingen, hat allerdings keinerlei Hintergrund — die Gründer Jonathan Ellis und Ian Hetherington fanden einfach, daß er gut klingt. Das englische Softwarehaus existiert nun seit sieben Jahren und hat sich im Amiga-Softwaremarkt bestens etabliert. Gestartet wurde die Liverpooler Firma mit sechs Mitarbeitern. Als Psygnosis in England u.a. mit *Shadow of the Beast* riesige Erfolge einspielte, sammelten sie gleichzeitig Dutzende Preise für beste Grafik oder besten

In der obersten Etage dieser verlassenen Werft ist das Hauptquartier von Psygnosis untergebracht



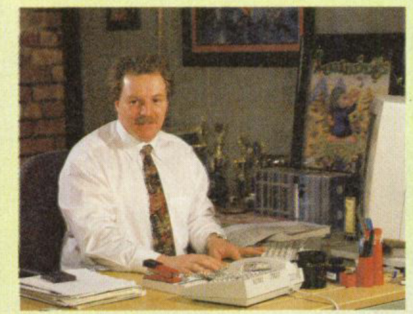
David Crawford ist für den Verkauf zuständig

Der Macher

Ian Hetherington ist Technical Director bei Psygnosis und damit einer der Entscheidungsträger. Wir haben ihm einige Fragen gestellt.

POWER PLAY: Hallo Ian, wie hat die Computerei bei Dir angefangen?

Ian Hetherington: Ich bin seit 1969 Programmierer, das war in der Zeit, als Rechner mit den Fähigkeiten eines Super NES einige Räume einnahmen. Ich programmierte schon in vielen Branchen, bis ich schließlich mein eigenes Softwarehaus gegründet habe.



POWER PLAY: Wie genau wird die CD-Zukunft aus Eurer Sicht aussehen?

Ian: Ich glaube, daß andere Softwarehäuser nicht einmal einen Gedanken an die CD verschwendet haben. Ich bin sicher, die silbrige Scheibe wird das Speichermedium der Zukunft schlechthin, in zwei Jahren werden wir deshalb hauptsächlich auf CD-Basis entwickeln.

POWER PLAY: Viele andere Spiele-Softwarehäuser geben den Amiga auf und steigen auf PCs um. Glaubt Ihr, daß der Amiga stirbt?

Ian: Der Amiga wird noch verdammt lange existieren.

POWER PLAY: Was haltet Ihr vom PC? Warum ist der britische Markt für ihn so klein?

Ian: Der PC-Markt ist momentan nicht so groß, weil jeder Haushalt hier nur einen Computer hat — entweder einen Amiga oder eine Konsole. Außerhalb von England findet man meist mehr Computer in einem Haus.

POWER PLAY: Deine aktuellen Lieblingsspiele?

Ian: Lemmings und Tetris, beide wegen ihrer Originalität.

Sound. Das Startkapital für die Expansion war eingefahren: Heute werkeln fast 100 Spiele-Spezialisten in internen und externen Entwicklerteams an neuen Produkten.

In England behauptet der Amiga standfest seine Führungsrolle im Spielemarkt. MS-DOS-kompatible Rechner sind lange nicht so verbreitet wie in Deutschland. Das liegt daran, daß in den meisten Haushalten nur ein Computer steht, der für alles herhalten muß: meistens der Amiga. Folglich steht Psygnosis zu dem Hobby-16-Biter und kann sich die Zukunft ohne den Amiga nicht vorstellen. Dennoch wird auch für Konsolen und PCs entwickelt, um sich in anderen Marktsegmenten des Spiele-Business zu etablieren.

Großgeschrieben wird die CD: Mit einem Vorsprung von etlichen Jahren glaubt Psygnosis, die Konkurrenz im CD-Spiele-Markt zu übertrumpfen. Hinter den Kulissen wird eifrig an mehreren Projekten gewerkelt. Von dem langersehnten *Microcosm* zeigen wir Euch ein paar Seiten weiter einige Bildschirmfotos. *ri*



Beast 3: **Mehr Puzzles, weniger Monsterschlachten.**



F14/18: **Psygnosis erster richtiger Flugsimulator**



Beast 3: **In England feiert die Beast-Serie Riesenerfolge, alle fiebern nach dem dritten Teil.**

Beastialisch

In Großbritannien feierten die ersten beiden Teile um *Shadow of the Beast* Erfolge, während sich die Fangemeinde um die Jump'n'Runs in Deutschland in Grenzen hielt. Psygnosis streicht mit der Geschicklichkeitsserie einen Preis nach dem anderen ein; in der Trophäenhalle findet man "Beste Grafik" und "Bestes Spiel" — klar, daß die Jungs mit einem dritten Teil an den Erfolg in England anknüpfen wollen: **Beast 3: Out of the Shadow!** wird sehnsüchtig von den Beast-Fans erwartet.

Nachdem der Spieler den bösen Zelek im zweiten Teil besiegte, erhielt er eine normale menschliche Gestalt. Das war aber noch kein Grund zum Feiern: Maletoth, der Beast Lord, treibt nach wie vor im Land sein Unwesen und verbreitet Angst und Schrecken. Das Hauptaugenmerk bei dem letzten Teil der Beast-Trilogie liegt mehr auf Puzzles denn stupidem Herumlaufen und Monsterkloppen. So bastelt Ihr beispielsweise Rammböcke zusammen oder befreit Vögel mit Hilfe mehr oder weniger komplizierter Maschinerien. Grafik und Sound sind wie immer bombastisch. Geplanter Veröffentlichungstermin für das MByte-Epos ist der September.

Abgefangen

Flugsimulatorenfans aufgepaßt! Wer ein bißchen auf Funkfeuer, Dreieckspeilung und Windgeschwindigkeiten verzichten kann, bekommt mit **F14/18** eine halbwegs realisitische Simulation zu Gesicht. Mit einer F14 Tomcat oder einer F18 Hornet dürft Ihr Euch in die imaginären Computerlüfte erheben und *Interceptor*-ähnlich nacheinander mehrere Missionen erfüllen. Ausgangsbasis für beide Flieger ist ein Flugzeugträger, stationiert im Nahen Osten in der Zeit des Golfkrieges. Bei Bedarf starten alle verfügbaren Jäger, um Eurem Einzelkämpfer zur Seite zu stehen. Im Psygnosis-Büro konnte man bereits erste Loopings und Rollen drehen sowie Carrier-Landungen üben. In *F14/18* steckt vieles, auf das Tomcat- und Hornet-Liebhaber stehen: Außenansichten, sichtbares Fahrwerk, das Höhenruder bewegt sich und der Sound ist ziemlich realistisch. Allerdings wird es noch etwas dauern, bis Psygnosis alle Missionen präsentieren kann, denn die werden gerade ausgearbeitet und zusammengebastelt. Bis Oktober soll's dann voraussichtlich soweit sein. Einen kleinen Vorgeschmack der rasanten Vektorgrafik zeigen einige Fotos der Tomcat.



F14/18: **Ein Blick ins Cockpit — der Bordcomputer.**



F14/18: **3-D-total — sogar das Höhenruder bewegt sich mit.**



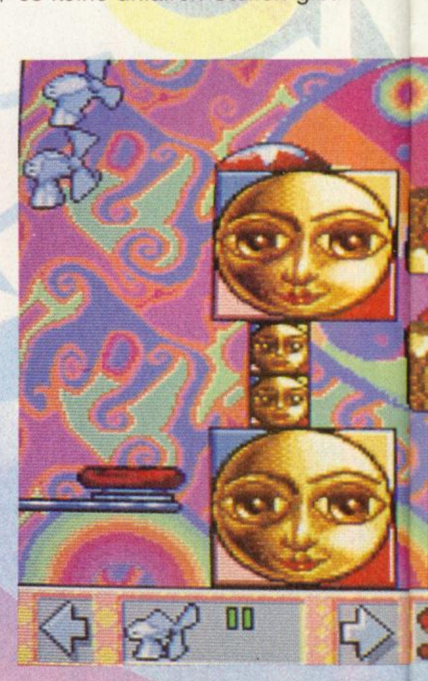
F14/18: **Leider nur mit Golfkrieg-Szenario...**

Saftig

Lächeln erntet man bei Psygnosis, wenn das Spiel **Bill's Tomato Game** erwähnt wird. Die gesamte Liverpool-Crew setzt viele ihrer Erwartungen auf die neue Idee dieses Gemüsespiels. Der Hintergrund entspricht dem der meisten Spiele: Freundin wurde entführt — jugendlicher Held macht sich auf, seine Holde zu retten. Wie der Name des Spiels verrät, wurde hier allerdings ein Tomatenpärchen auseinandergeführt. Und wie es Tomaten so an sich haben, sind sie nicht sehr robust: Gerät eine Tomate unter eine Presse, sind ihre Überlebenschancen nicht besonders hoch. Während also das Tomatenweibchen gebannt am Ende des hundertsten Levels harrt, begibt sich Indiana-Tomato in tödliche Gefahr. Die Reise führt durch zehn grafisch unterschiedlich aufgemachte Welten: Zirkus, Friedhof und Weltraum bis hin zur Psychedelic-World mit konfusen Hintergrundmustern und chaotisch-verwirrten Sprites. Die Aufgabe des Spielers ist es, Tomatos Weg zum Ausgang eines Bildschirms mit verschiedenen Hilfsmitteln zu pflastern, damit dieser dort unbehelligt ankommt. Da wären z.B. Ventilatoren, Sprungfelder, Trampoline und andere Werkzeuge, die einen Weitertransport ermöglichen. Für jeden Level habt Ihr eine begrenzte Anzahl bestimmter Tools zur Verfügung. Obwohl einige Levels den Anschein erwecken, mit den verfügbaren Werkzeugen nicht lösbar zu sein, schwört Psygnosis, daß es keine unfairen Stellen gibt.

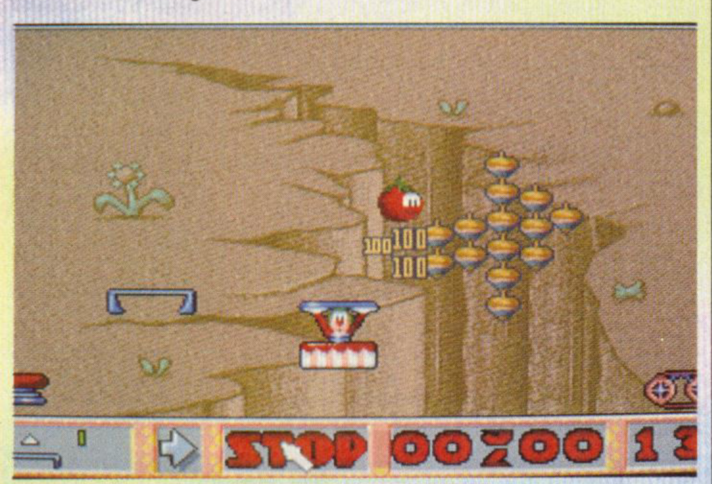


Tomato Game: **Zehn mit allen Feinheiten gefüllte Welten wollen erforscht werden.**

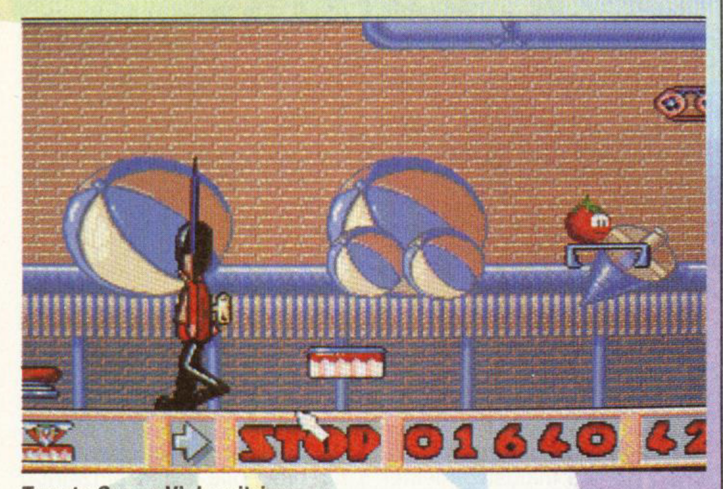


Die meisten Abschnitte lassen sich sogar mit verschiedenen Methoden überwinden.

Ein Mausklick auf das Start-Icon löst eine Sprungfeder aus, die unseren saftig-roten Tomatenheld in die Luft katapultiert: jetzt greifen Eure eingesetzten Hilfsmittel. Die Tomate wird von einem Ventilatorluftzug erfaßt, treibt zum Trampolin und wird ins Ziel am anderen Bild-

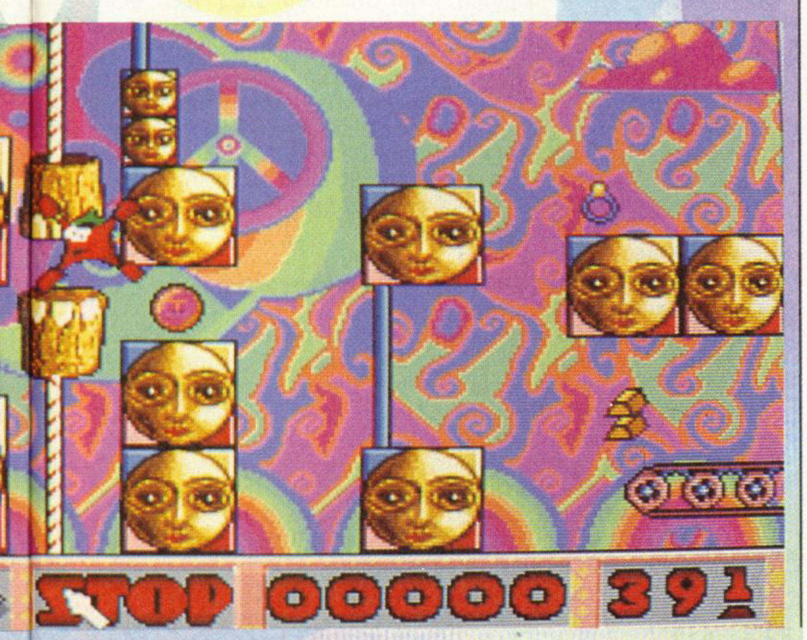


Tomato Game: **In Bonuslevels gibt's keine Hindernisse, sondern nur Extrapunkte.**

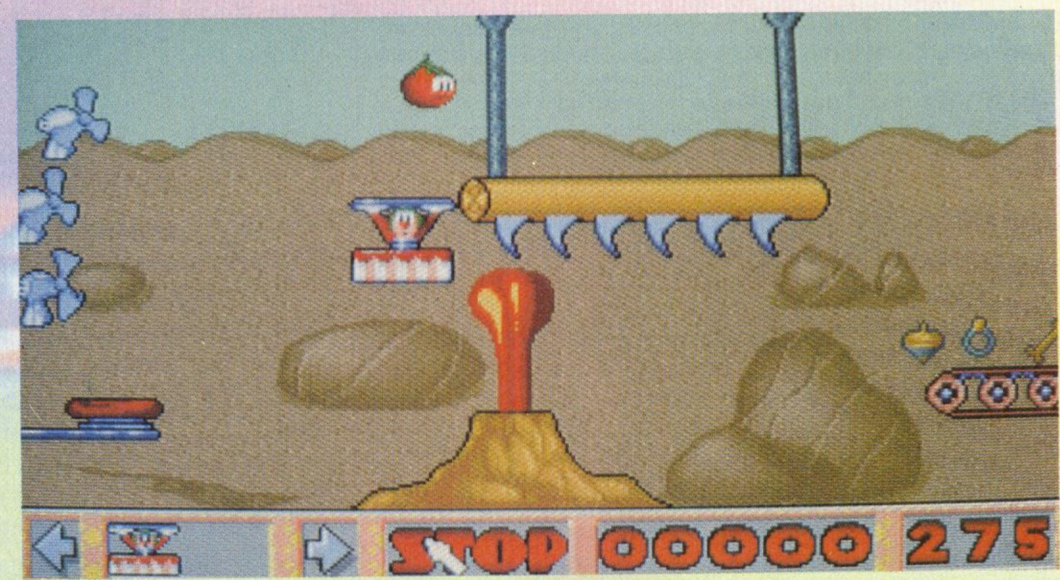


Tomato Game: **Viele witzige Animationen schmücken die Bildschirme und erhöhen den Schwierigkeitsgrad.**

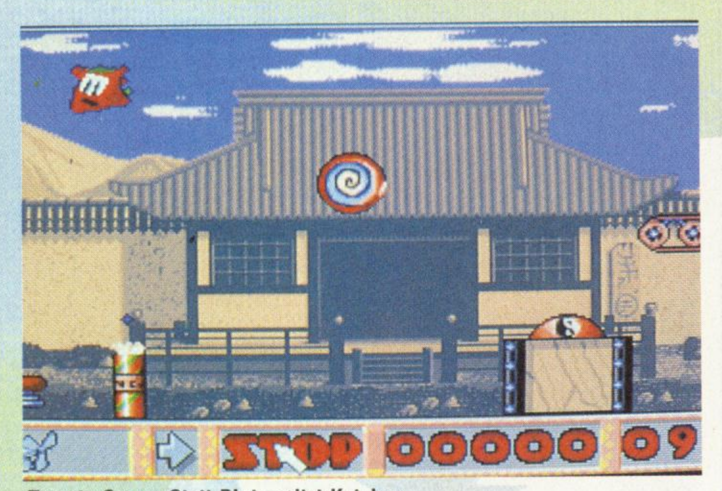
Tomato Game: **In der Psychdelic World geht's am verrücktesten zu.**



schirmrand gefeuert. Viele trickreiche Störenfriede und Maschinerien verengen die Flugbahn der Tomate auf wenige Pixel — alle Trampoline und Ventilatoren wollen geschickt eingesetzt sein. Fällt die Tomate zu hart auf den Boden oder wird sie von einigen Bösewichtern zerquetscht, ist die Reise zu Ende. Zur Abwechslung spritzt kein Blut, sondern Tomatensaft. *Bill's Tomato Game* ist keines der üblichen Jump'n' Runs, in denen der Spieler nach drei verspielten Leben, die Chance eines totalen Neuanfangs erhält. Die unendliche Inkarnation der Tomate und die zehn paßwortgeschützten Welten ermutigen mehr zum spielerischen Experimentieren als zum unbeirrten Spielelösen.



Tomato Game: Mit verschiedenen Werkzeugen bastelt Ihr der Heldentomate einen Weg zum Ziel.



Tomato Game: Statt Blut spritzt Ketchup.



Tomato Game: Stößt die Tomate irgendwo zu hart auf, platzt sie.

Während das *Tomato Game* nur auf Amigas zu spielen sein wird, realisiert Psygnosis ein ähnliches Spielkonzept für MS-DOS-Rechner: Vorläufiger Arbeitstitel: **Rebound**. Durch Dutzende von Levels müßt Ihr erbsengroße Wiz-Bälle in einen Kochtopf lenken. Zu Eurer Verfügung stehen wieder Ventilatoren und andere Bausteine, die dem Tomatenbaukasten entsprungen sein könnten. Zusätzlich gibt's noch ein Tennisschläger-Icon: Per Mausklick könnt Ihr einen Wiz-Ball in eine bestimmte Richtung prügeln. Bleibt er dort liegen, drescht Ihr einfach wieder auf ihn ein, bis er in die gewünschte Richtung hüpft. Das ist der Unterschied zum Amiga-Spiel, wo die Tomate nach einem gescheiterten Versuch wieder auf ihren Ursprungsplatz zurückgelegt wird. Des weiteren sind die *Rebound*-Levels meist um einiges breiter als die des Tomatenspiels. Spätestens wenn die Länge zwei scrollende Bildschirme übersteigt, wird die Kamerafunktion sinnvoll, mit der man einen markierten Abschnitt der Landschaft in ein kleines Fenster kopieren kann, um Übersicht zu bewahren. Ein Tutorial darf dann natürlich nicht fehlen: Tips vom Computerprofessor gibt's am Beginn jedes Levels. So wirkt *Rebound* auf dem PC ein wenig solider und flexibler als *Bill's Tomato Game*. Ob sich das bewahrheitet, werden wir Euch natürlich so schnell wie möglich in einem ausführlichen Test mitteilen.

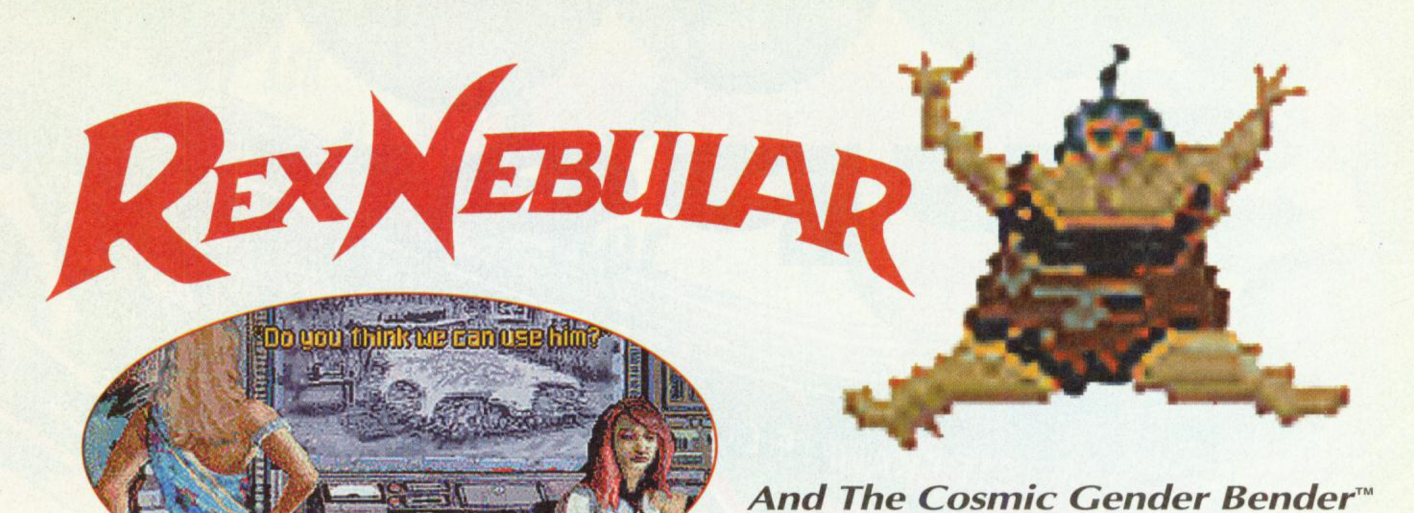
Militant

Dieses Mal gab's **Walker** von DMA Design life zu sehen — der erste Level war so gut wie fertig: Ihr stapft mit einem Star-Wars-ähnlichen Geher durch eine endzeitangehauchte Szenerie und lenkt ein Fadenkreuz auf arme selbstmörderische Truppen, Hubschrauber, Panzer und andere Kriegsgefährte. Brillant und beeindruckend waren die Animationen aller auf dem Bildschirm befindlichen Sprites inklusive kleiner drei-pixel-hoher Soldatenmännchen.

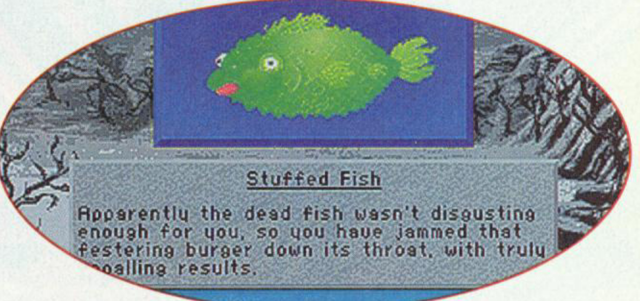
Der Ursprung ihrer Bewegung ist leicht zu erraten; es kostet allerdings nicht viel Überwindung, die kleinen Kampfanzuglemminge zu eliminieren. Überraschende Feinheiten schmücken zumindest diesen Level: Vom Helicopter seilt sich ein Söldner herunter; (überraschend für ihn, wenn sich sein Hubschrauber gerade in Rauch auflöst — der Weg nach unten ist weit), einige lästige Sprites laufen Eurem Walker hinterher, werfen einen Enterhaken hoch und versuchen, das High-Tech-Gerät zu sabotieren. Natürlich darf bei all der militanten Action ein bombastischer Sound nicht fehlen. All die Explosionen und Schüsse mögen Alpträume in Pazifisten auslösen; wer sich allerdings ungehemmt abreagieren will, wird seine Freude daran haben, den Amiga an die heimische Stereoanlage anzuschließen. Im späteren Verlauf des Spiels übernehmt Ihr die Rolle eines einzelnen Männchen-Sprites, das sich in zahlreichen Plattform-Levels seinen Weg zu bestimmten Plätzen in einem Gebäudekomplex bahnen muß. Zweck der Unternehmung ist es, einige Bomben an diesen Punkten zu plazieren, damit das Haus des bösen Obermotzes mitsamt seinen üblen Plänen das Zeitliche segnet. Jeder *Walker*-Fan betet, daß DMA-Design das Spiel bis Weihnachten noch auf die Reihe bekommt.

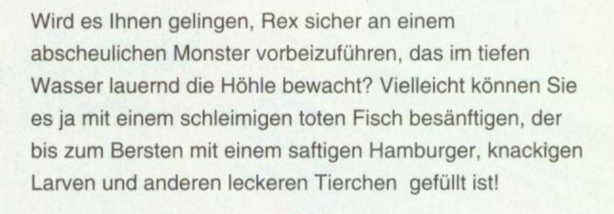
Lebensmüde

Und dann waren da noch diese putzigen grünhaarigen Viecher mit dem spielerischen Drang zum Selbstmord. Das originale und offizielle **Lemmings 2** soll ebenfalls bis Weihnachten fertig werden. Bitte verwechselt diesen neuen zweiten Teil nicht mit der bereits erhältlichen Datendiskette *Oh no! More Lemmings*, die bei einigen Händlern fälschli-



Weltraumfrauenheld Rex stürzt über dem Planeten Androgena ab, der ausschließlich von Frauen bewohnt ist. Die Einheimischen sehen ihn schon als Vater einer ganzen Generation von Männern, doch Rex kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er weiter nach einer seltenen Vase suchen oder lieber die Rolle des Casanovas übernehmen?





Wird es Ihnen gelingen, Rex sicher an einem abscheulichen Monster vorbeizuführen, das im tiefen Wasser lauernd die Höhle bewacht? Vielleicht können Sie es ja mit einem schleimigen toten Fisch besänftigen, der bis zum Bersten mit einem saftigen Hamburger, knackigen Larven und anderen leckeren Tierchen gefüllt ist!

Sie müssen unseren Helden davor schützen, von einer gräßlichen Riesenkannibalin verschlungen zu werden. Können Sie nur mit exotischen Früchten und einer Handvoll Blätter Ihren Untergang heraufbeschwören?



"Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender" wird bald zur Landung ansetzen.

Holen Sie sich Rex bei Ihrem MicroProse-Händler!

Können Sie die bösartige Zartox daran hindern, Rex fertigzumachen? Setzen Sie ihn so schnell wie möglich in den Teleporter, und bringen Sie ihn in der Stadt in Sicherheit. Helfen Sie ihm, ungeschoren davonzukommen!



Die absolute Unterhaltungssoftware

Nur weil die Lady auf Twinkifrüchte scharf ist!

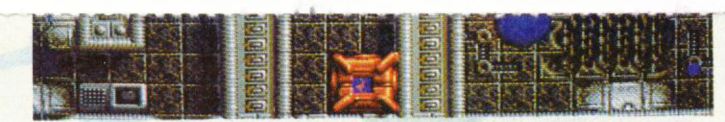
Rex Nebular ist bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326



Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163,



schirm wenig ändert. Grafisch war in einem Test-Level noch derselbe Stil wie im ersten Teil zu bewundern. Lediglich zum horizontalen Scrolling ist ein



Cytron: **Schalterkombinationen öffnen versteckte Räume**

Cytron: **Ein schizophrener Droid in Rettungsaktion...**

Schizophren

Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch

…er Situation selbstmörde…h wäre, einen menschli…n Kämpfer zu beauftragen, … vergrauten Mathematiker …retten. Also darf sich ein …er Roboterprototyp an die… Mission versuchen. Ihr …lüpft in die Rolle von **Cy…**, mit der Lizenz, Feindro…er zu töten. Das unterirdi…e Forschungsgebäude ist …Dutzende Levels unterteilt, …Ihr alle mit Hilfe von Über…hungskameras von oben …t.

…lit dem Joystick lenkt Ihr … beauftragte Robotergе…t durch Gänge und Räume, …s auf der Hut vor angreifen… Gegnern. Einige kleine …zles gibt's in Form von Tele…tern und Schaltern, die, ein… in die richtige Kombination …chaltet, eine oder mehrere …en öffnen. Auch Extras lie… massenweise herum; dar…er verschiedene Waffensy…ne und Schilde.

…rinzipiell ist es Eure Aufga… alle Wissenschaftler unter …glichst niedrigem Energie…wand aufzusammeln und …ch ein Loch im Boden in die …hste Ebene vorzudringen. …bei gilt, je weniger Zeit Ihr …braucht, desto höher klet… die Punktzahl. Wenn Ihr al… anderen Robotern ohne ei… Schuß abzufeuern aus…cht, wartet sogar ein Pazifi…n-Bonus auf Euch. Eine kleine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spielerroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapsen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein. *vw*



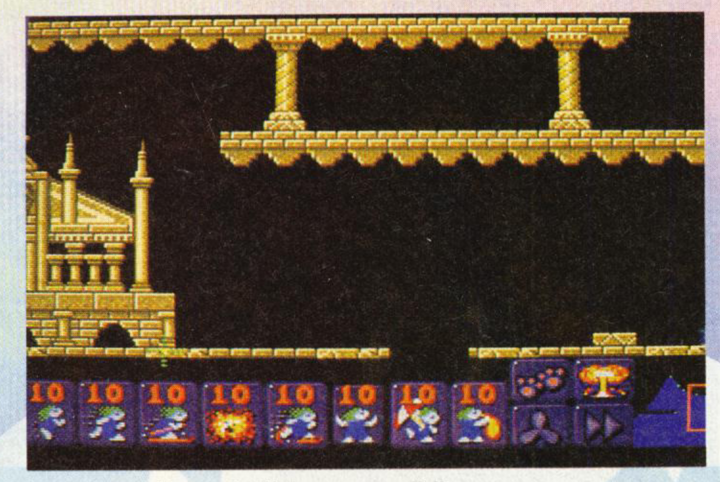
POWER PLAY-Abokarte
JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1.Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Ich bezahle
❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.
Datum, 2.Unterschrift
Y10D49
60 Pf Briefmarke drauf - und ab!
Antwort
POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163
W-7107 Neckarsulm
POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner
Absender:
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift
60 Pf Briefmarke drauf - und ab!
Antwortkarte
POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20
8000 München 5
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF



Lemmings 2:
Neue Icons, neues Glück.

cherweise als *Lemmings 2* angeboten wird. Was den offiziellen Nachfolger der Knuddelsprites betrifft, werden die Erwartungen an Psygnosis bzw. DMA-Design extrem hochgesteckt: ein Spiel, das genialer als *Lemmings* sein soll...

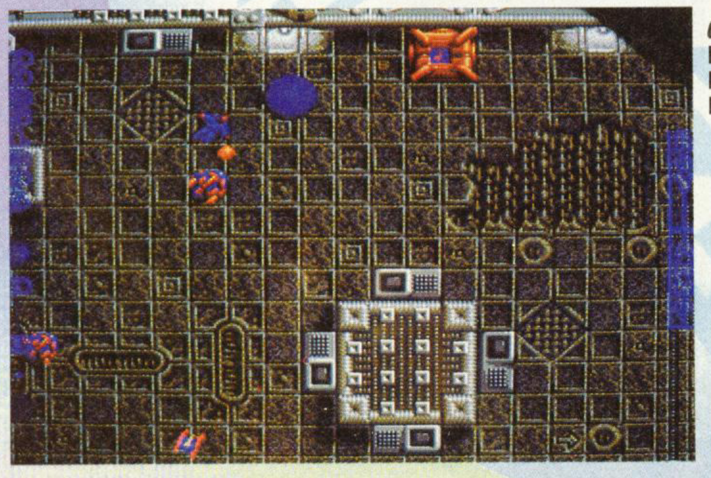
In *Lemmings 2* stecken deshalb ein Haufen neuer Ideen. Gab es im ersten Teil nur zehn verschiedene Aufgaben für die Lemminge, erstreckt sich das Skill-Repertoire der neuen Grünhaarer auf satte 70. Aber keine Angst, deshalb wird das Spiel noch lange nicht komplizierter und unübersichtlicher. Jedem Level wird ein Tribe (Stamm oder Volk) zugeordnet, der sieben dieser Fertigkeiten vereint. Was ist dabei: Lemminge können nun laufen, springen, Skifahren und mit Kaugummiblasen nach oben fliegen. Die ersten Animationen durften wir bereits bewundern. Man stelle sich einen Muskel-T-Shirt-Lemming vor, der über den Bildschirm fetzt und nach oben springt. Wegen einer zu niedrigen Decke stößt er sich allerdings kräftig die Birne an, fällt verwirrt zu Boden, um nach einigen Sekunden Besinnung wieder aufzustehen und weiterzudüsen. Bislang spricht alles dafür, daß *Lemmings 2* lustiger, komplexer und interessanter wird, obwohl sich auf dem Spielbildschirm wenig ändert. Grafisch war in einem Test-Level noch derselbe Stil wie im ersten Teil zu bewundern. Lediglich zum horizontalen Scrolling ist ein vertikales hinzugekommen. Die Levels sind also größer und etwas umfangreicher gestaltet. Aus Sicherheitsgründen war es uns leider nicht erlaubt, mehr Fotomaterial über *Lemmings 2* zu veröffentlichen. Nichtsdestotrotz seht Ihr in der *POWER PLAY* weltexklusiv das erste Foto von *Lemmings 2*.



Lemmings 2: Das erste Bild vom neuen Teil.



Cytron: **Schalterkombinationen öffnen versteckte Räume**



Cytron:
Ein schizophrener Droid in Rettungsaktion...

Schizophren

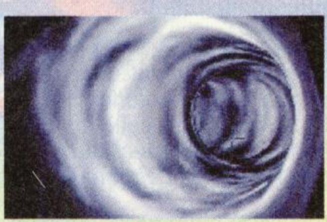
Man stelle sich einen unheimlich geheimen Gebäudekomplex unter der Erde vor, in den zahlreiche feindliche Roboter eindringen, die wichtigsten Forschungsstationen zerstören und besetzen und die armen Wissenschaftler gefangenhalten. Klar, daß es in solch einer Situation selbstmörderisch wäre, einen menschlichen Kämpfer zu beauftragen, die vergrauten Mathematiker zu retten. Also darf sich ein neuer Roboterprototyp an dieser Mission versuchen. Ihr schlüpft in die Rolle von **Cytron**, mit der Lizenz, Feindroboter zu töten. Das unterirdische Forschungsgebäude ist in Dutzende Levels unterteilt, die Ihr alle mit Hilfe von Überwachungskameras von oben seht.

Mit dem Joystick lenkt Ihr das beauftragte Robotergefährt durch Gänge und Räume, stets auf der Hut vor angreifenden Gegnern. Einige kleine Puzzles gibt's in Form von Teleportern und Schaltern, die, einmal in die richtige Kombination geschaltet, eine oder mehrere Türen öffnen. Auch Extras liegen massenweise herum; darunter verschiedene Waffensysteme und Schilde.

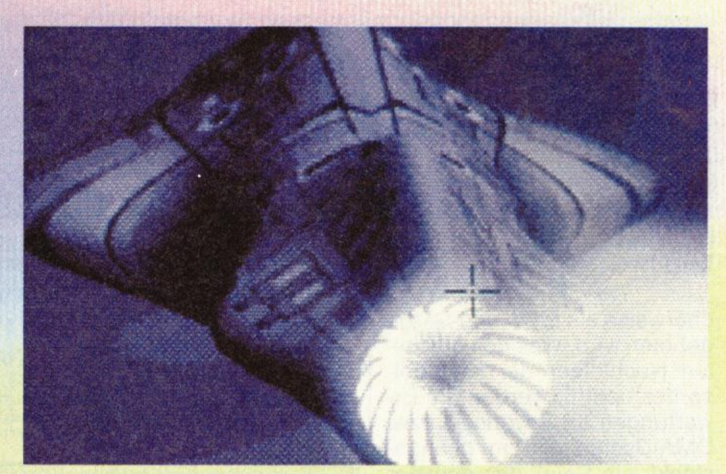
Prinzipiell ist es Eure Aufgabe, alle Wissenschaftler unter möglichst niedrigem Energieaufwand aufzusammeln und durch ein Loch im Boden in die nächste Ebene vorzudringen. Dabei gilt, je weniger Zeit Ihr verbraucht, desto höher klettert die Punktzahl. Wenn Ihr allen anderen Robotern ohne einen Schuß abzufeuern ausweicht, wartet sogar ein Pazifisten-Bonus auf Euch. Eine kleine Besonderheit ist der "Schizophren-Modus" des Rettungs-Droiden. Bei Druck auf die Space-Taste teilt sich der Spielerroboter in zwei Hälften, die erst in dieser Größe durch engere Gänge tapsen können.

Cytron soll bis Oktober fertiggestellt sein. Welche Feinheiten bis dahin noch in das Spiel eingebaut werden, teilen wir Euch natürlich unverzüglich in einem Test mit. Übrigens: Laßt Euch nicht allzu sehr von der Grafik auf den Bildschirmfotos abschrecken. Aus dem blauen Punkt soll bald ein hübsches Roboter-Sprite werden. Über Form und Farbe des Blechkumpels wird in der Entwicklungsabteilung noch eifrig gebrütet. Man darf gespannt sein. *vw*

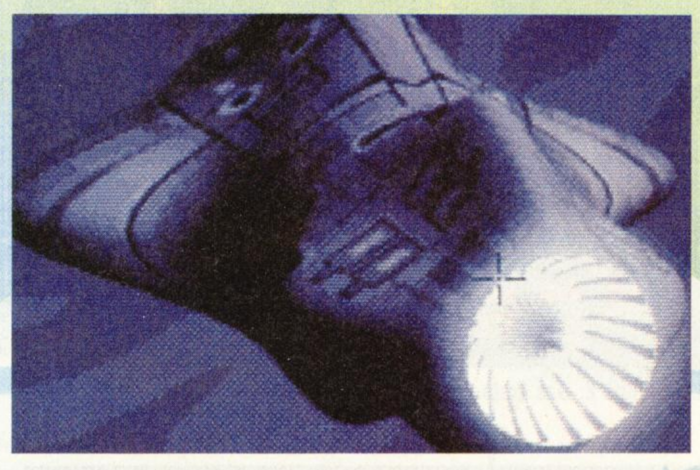


Intro gefällig! Der Digital-Raumer verschwindet im nächsten Schwarzen Loch.



Angekommen: Noch brennen die Düsen...



...bis wir das Schiff zum Stillstand bringen und das Abenteuer beginnt.

Intravenös

Wie man sieht, bleibt Psygnosis mit ihren Entwicklungen selbst dem kleinsten Amiga-Anwender treu. Auf die Frage, ob und in welche Richtung das Softwarehaus geht, wenn der Amiga 500 mal ausgedient hat, bekommt man — wie so oft — einen Verweis auf die CD-Technologie zu hören. Seit fünf Jahren ackern die Burschen an Konzepten von Spielen, die nur CD-ROM-Besitzern zugänglich sein werden. Der Grund liegt auf der Hand: etwa 600 MByte Daten passen auf eine CD, das sind 680 normale Amiga-Disketten. Das erste reine CD-Projekt, mit dem die High-Tech-Jungs bei Psygnosis ihren Vorsprung sichern wollen, handelt von einer Reise in den menschlichen Körper. Vielleicht erinnert sich noch der eine oder andere an ein veröffentlichtes Bild in der Power Play 5/92 (Seite 26), auf dem man eine Vene von innen sieht; das fertige Spiel soll eines Tages den Namen **Microcosm** tragen. Im Psygnosis-Hauptquartier waren erste CDTV-Animationen der Großrechnervorlagen zu bewundern: Tatsächlich sahen wir einige Szenen, die aus einem Film herausgenommen sein könnten — Aus der Augenperspektive eines Piloten besteigt man ein ominöses Raumschiff; ein menschlicher Körper in allen Details wird herangezommt und gedreht, besagte Raumschiffe düsen durch menschliche Adern.

Wie diese Szenen gemacht werden, behält Psygnosis für sich. Soviel sei allerdings verraten: die 400 fertigen Raytracing-Bilder benötigen einiges an Rechenpower. Mit etwas Phantasie kann sich jeder den Aufwand vorstellen. Ein ganzes Team von Programmierern und Grafikern sitzt derzeit an der Entwicklung dieses und ähnlicher Projekte. Fertige Konzepte wurden leider nicht präsentiert, erst recht keine Erscheinungsdaten — wir bleiben am Ball.





Microcosm: Wer kauft schon ein Spiel mit 680 Disketten, Psygnosis entwickelt auch CD-only.



Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Gutschein
POP 10/92
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Neu
Debut der Reptilien im Super NES
4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.
Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen …
Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben!
Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.
Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlagt Flick-Flacks, Saltos, surft … zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.
Die 8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1 – 2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon 069-95 0812-0
Telefax 069-95 0812-77
TURTLES IN TIME
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
ARCADE GAME
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY
Original Nintendo Qualitäts Siegel
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
Nintendo® Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/351 P1
Teenage Mutant Hero Turtles RC MIrage Studios, USA – All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

Plugsy: Diese Insel will der kleine Held erforschen.



Plugsy: Ein witziges Jump'n'Run auf dem Mega Drive.

Exklusiv

Nebenbei beschäftigt sich Psygnosis neuerdings mit Konsolenspielen. Während die Umsetzungen von *Lemmings* von der japanischen Firma Sunsoft übernommen wurden, entwickelt Psygnosis das Spiel **Plugsy** selbst. *Plugsy* ist ein humanoider Außerirdischer, den es auf eine terranische Insel verschlagen hat, die er nun nach und nach entdeckt. Wie sein irdischer Adventure-Bruder Guybrush tritt *Plugsy* auf dem Eiland gegen Piraten. Geister und Eingeborene an. Neben vielen Geschicklichkeits-Elementen muß unser kleiner Alien auch einige Rätsel lösen um in der Piratenwelt weiterzukommen. Per Knopfdruck nimmt Plugsy ein Objekt auf und hält es in den Händen. Er kann es benutzen oder wieder fallenlassen, um beispielsweise daraufzusteigen. So sind auf der Insel einige kleine Aufgaben zu lösen, nach denen jeweils ein neuer Ausgang in den nächsten Level frei wird.

Unter anderem findet *Plugsy* eine Wasserpistole, die er nach Auffüllen an einer Wasserpumpe dazu benutzt, ein Feuer zu löschen. Hinter der Brandstelle wartet dann der Obermotz. Was sofort ins Auge sticht, ist die beeindruckende Grafik von *Plugsy*. Nicht nur, daß der kleine Kerl schnucklig animiert ist; extrem bunte Parallax-Ebenen und beachtliche Effekte schmücken das Action-Adventure. An der Steuerung wird derzeit noch gefeilt; momentan ist *Plugsy* etwas unhandlich über Strohhütten, Grashügel und Piratenschiffe zu steuern. *Plugsy* soll für beide 16-Bit-Konsolen erscheinen, das Mega Drive und das Super NES. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. *ri*



Plugsy: Nach getaner Arbeit ruhen wir uns auf einem Faß aus.



Plugsy: Der Außerirdische kann Gegenstände schleppen und benutzen.



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER-WERTUNG*. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

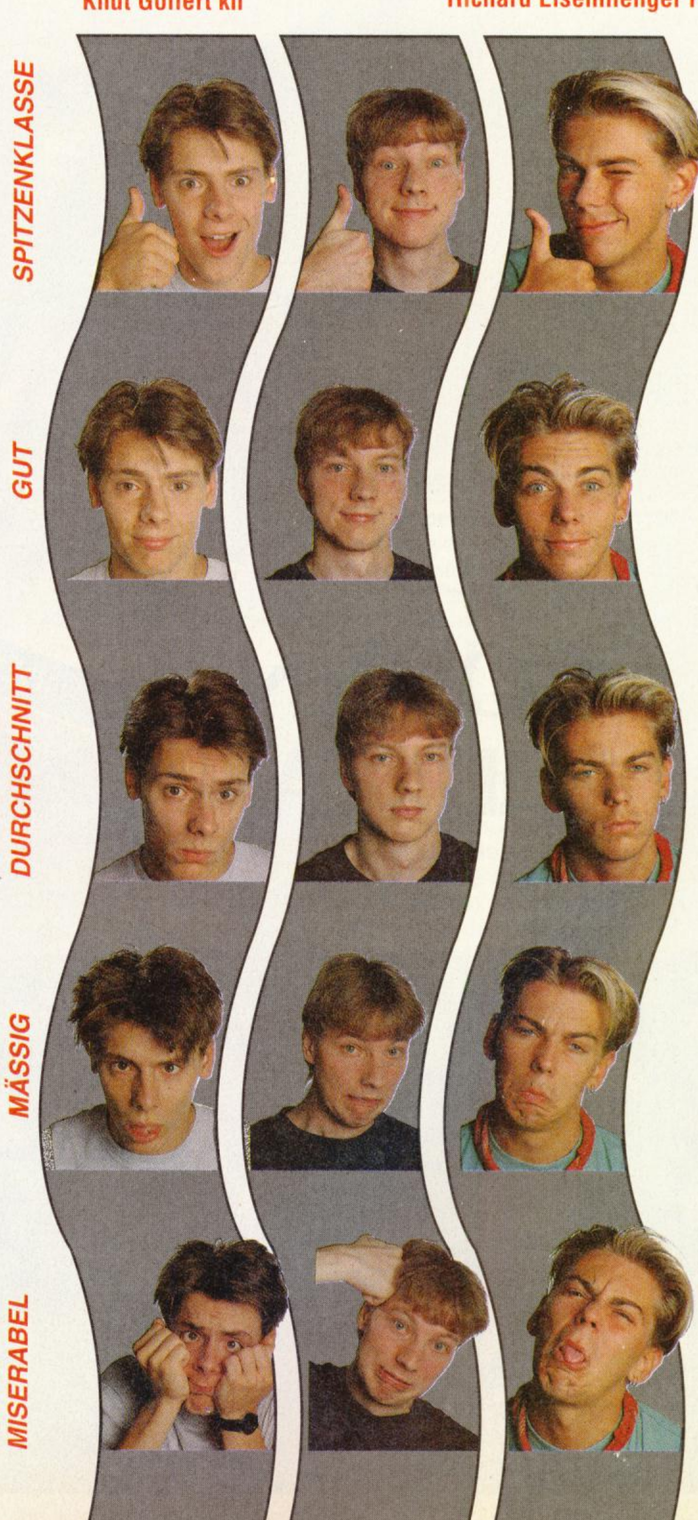
Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten

Martin Gaksch mg

Knut Gollert kn

Richard Eisenmenger ri



POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die "Gurke", heißt's "Finger weg?".



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.

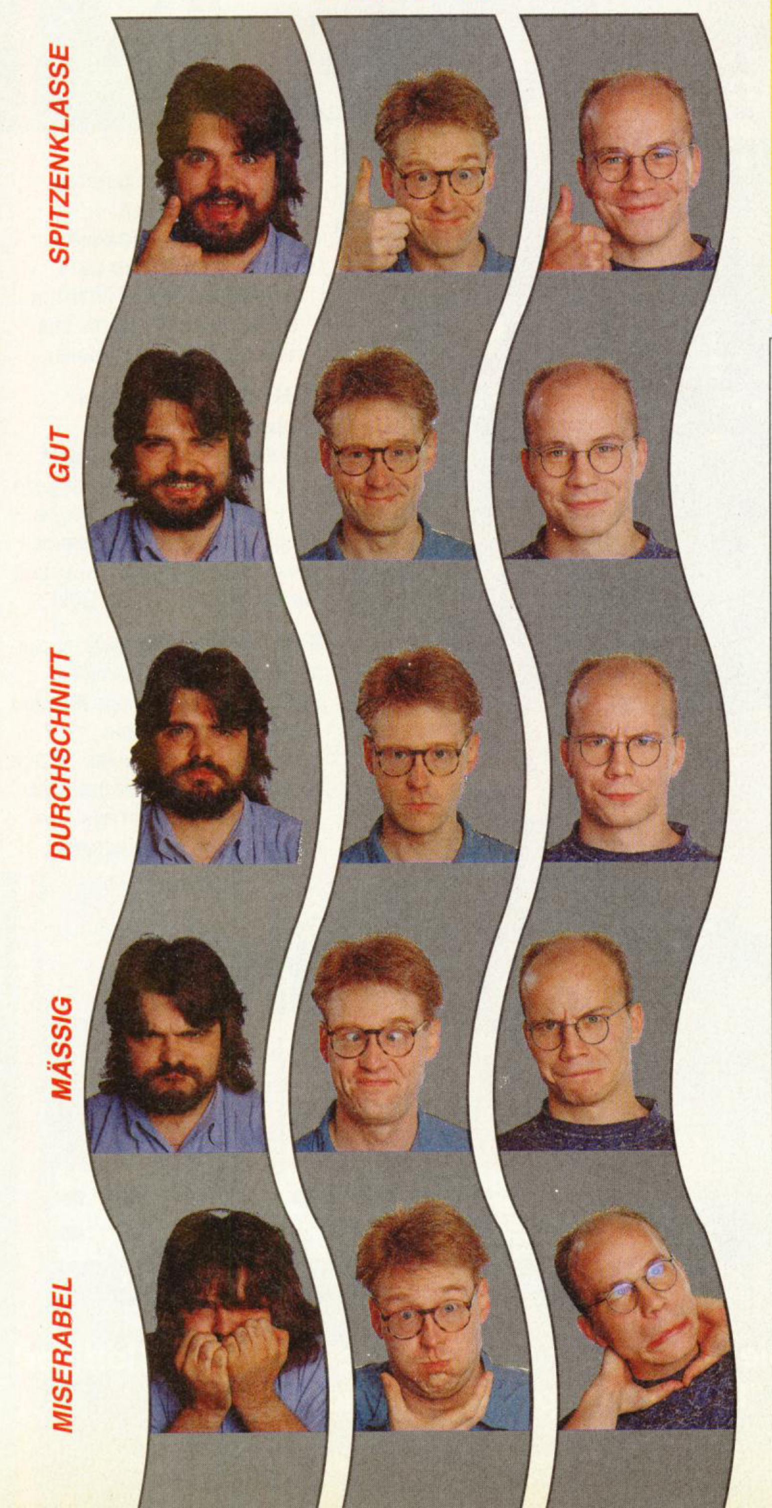


"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Michael Hengst mh

Volker Weitz vw

Christian von Duisburg cd



Softwarelieblinge

Momentan spielt…

...Martin Gaksch
Thunder Force 4 (Mega Drive), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga), Moon Patrol (Arcade), Links 386 Pro (MS-DOS)

...Richard Eisenmenger
Kyrandia (MS-DOS), Gateway (MS-DOS), Indiana Jones 4 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

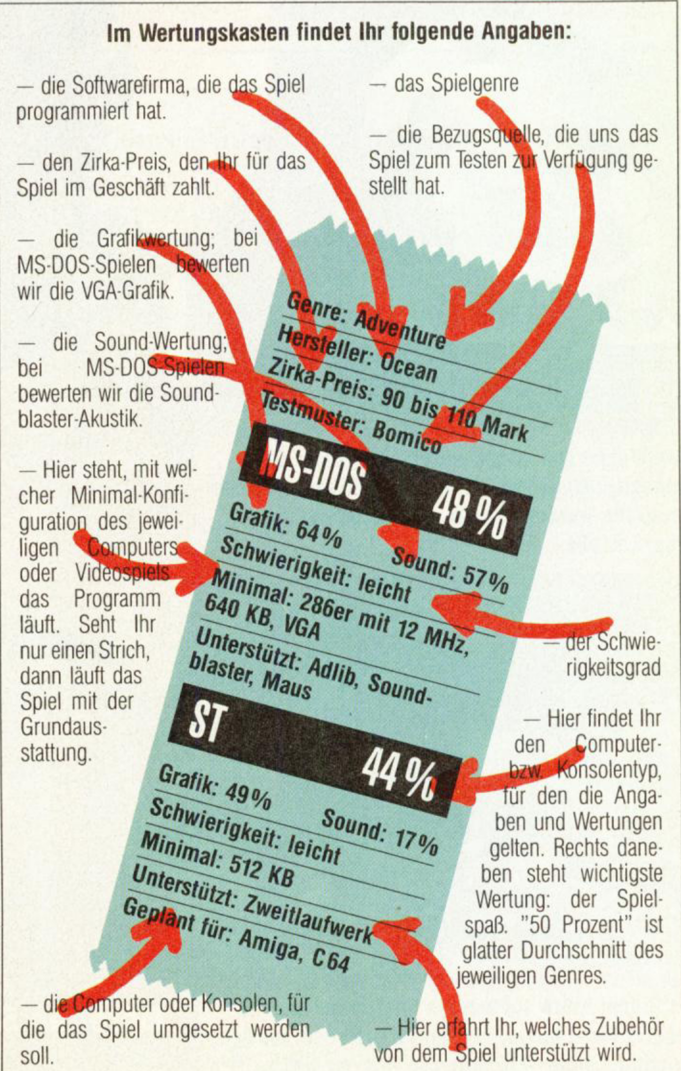
...Winnie Forster
Street Fighter 2 (Super Nintendo), Sim City (Super Nintendo), Dynablasters (Amiga)

...Christian von Duisburg
Sherlock Holmes (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo), Robo-Sport (MS-DOS), Last Resort (Neo Geo)

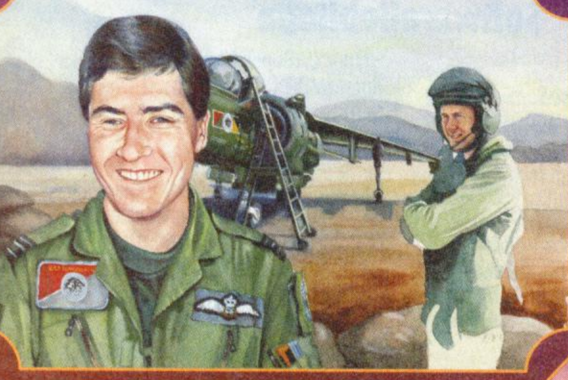
...Volker Weitz
Dungeon Master (MS-DOS), Siege (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Aces of the Pacific (MS-DOS)

...Michael Hengst
Spelljammer (MS-DOS), Aces of Pacific (MS-DOS), Parodius (Super Nintendo), Kyrandia (MS-DOS)

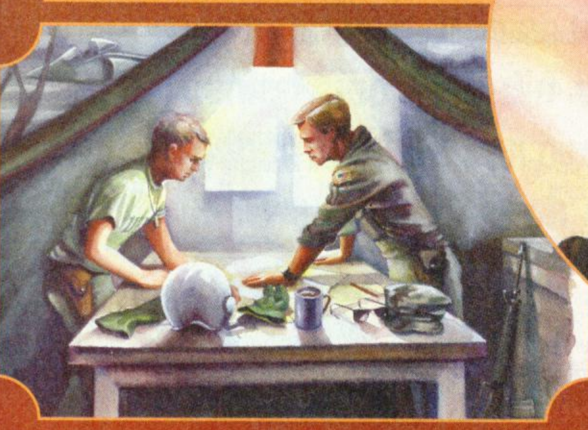
...Knut Gollert
B.A.T. 2 (MS-DOS), Push Over (MS-DOS), Sensible Soccer (Amiga), Thunder Force 4 (Mega Drive)



HARRIER *Jump Jet*



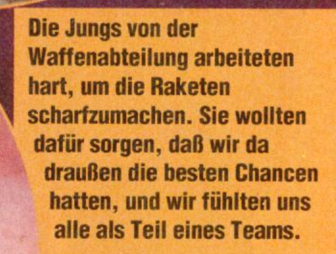
Nach monatelanger Grundausbildung, Weiterbildung und hartem Einsatztraining gab mir mein Kommandeur das Okay. Er glaubte, daß ich jetzt gut genug sei, um die Harrier in echten Kampfeinsätzen zu fliegen.



Eine Woche später traf unsere Staffel an der chinesischen Grenze auf einen wirklichen Gegner. Daraufhin wurden wir auf 'Verstecke' an der Front verteilt.



Der Kampf tobte nur wenige Meilen vor uns. Es dauerte nicht lange, bis wir aufgefordert wurden, für umfassende Unterstützung aus der Luft zu sorgen. Die Harriers wurden mit Sidewinder-Raketen und Clusterbomben ausgerüstet.



Die Jungs von der Waffenabteilung arbeiteten hart, um die Raketen scharfzumachen. Sie wollten dafür sorgen, daß wir da draußen die besten Chancen hatten, und wir fühlten uns alle als Teil eines Teams.

Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, kletterte ich in das Cockpit meiner GR7. Mein Herz begann wild zu klopfen, ich spürte, wie ein Adrenalinstoß durch meinen ganzen Körper ging, und wartete nur noch auf das grüne Licht.

Dann war keine Zeit mehr, lange nachzusinnen. Ein schneller Start, und schon wenige Minuten später leuchtete meine Gefahrenwarnanzeige auf. Meine Hand streckte sich automatisch nach dem ECM-Knopf aus. Von mir aus konnten sie kommen!



Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor! "Harrier Jump Jet" von MicroProse.

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326.



Schreibt doch mal

Früher habt Ihr, wenn Ihr die Briefe schon nicht gedruckt habt, sie wenigstens beantwortet, indem Ihr einen Brief zurückgeschrieben habt, Ich hoffe, daß Ihr das in Zukunft wieder macht. Niko Tiedke, Wesseling

Unsere postgeplagten Assistenzen tun, was sie können, um den Papierfluten unserer Fangemeinde Herr zu werden. Hinzu kommt noch, daß viele der Fragen, die Ihr an uns habt, nur ganz speziell von einem Redakteur beantwortet werden können. Diese arbeiten dann meist schon wieder an ihrem nächsten Spezialthema. Bei der Frage "verspäteter Artikel und dafür 10 Leserbriefe beantwortet oder rechtzeitiger Artikel" muß ich als Redaktionsdrachen immer auf Termintreue dringen. Also liebe Freunde, nehmt es nicht krumm, wenn es uns nicht gelingt, jeden Brief und jede Frage von Euch zu beantworten. Wir bemühen uns, die dringendsten Fragen mit Vorzug zu bearbeiten, bzw. direkt auf der Leserbriefseite abzuhandeln. *up*

Der Große Preis

Es ist Freitag mittag, ich bin todkrank und überlege mir, ob ich nicht mal schauen soll, was so in der Glotze kommt. ARD — irgendeine Beisetzung, ZDF — Der Große Preis. Mein Gott, gibt's den Toelke immer noch, da — was hören meine Ohren? Ultima Underworld, Richard Garriot etc... — und dann, ich kann's kaum glauben, sehe ich Martin die Antworten bestätigen. War es eine Sinnestäuschung oder Realität, wenn letzteres zutrifft. Mann, so etwas muß doch angekündigt werden! Tobias Reich, München

Nichts hätten wir lieber getan, als den Auftritt von Martin rechtzeitig anzukündigen. Leider ließen unsere Vorlaufzeiten (eine *POWER PLAY* ist etwa fünf Wochen vor Erscheinen redaktionell bereits abgeschlossen) und die kurzfristige Terminplanung beim ZDF dies nicht zu. Sollte ein *POWER-PLAY*-Teammitglied demnächst in Funk und Fernsehen auftreten, werden wir es gebührend anpreisen.

Banale Briefe

Ich habe folgende Punkte zu bemängeln:

1. Schreibt Eure Texte bitte mit mehr Gags. In anderen Magazinen findet man immer Zeilen wie "... konnte ich mir auch nach mehrmaligen Spielen keinen anderen Ausweg als Selbstmord mehr vorstellen." Und Ihr? Ab und zu mal ein verstaubter Witz.

2. Eure Antworten auf Leserbriefe sind ja auch zu komisch. Immer wieder lese ich Wörter wie "harsch" oder "trivial", geschweige denn "pauschaliert". Verdammt noch mal, wenn Ihr schon sowas druckt, dann bitte mit Erklärung.

3. Sagt mal, Ihr bekommt doch sicher viele lustige Briefe zugeschickt. Sucht Ihr Euch die heraus und heizt damit im Winter die Redaktion? Wie sonst ist zu erklären, daß ich mich immer an ein medizinisches Lehrbuch erinnert fühle, wenn ich Eure Leserbriefe lese. A. Schleißinge, F'Bach

1. Gags kann man sich leider nicht aus den Fingern saugen. Ehe wir Euch aber solche abgelutschten "Selbstmord"-Formulierungen zumuten, bleiben wir lieber sachlich. Mal ehrlich, wie oft hast Du über obigen Kommentar gelacht?

2. Wir erhalten zwar keine regelmäßigen Witzbriefe, sollte uns aber ein origineller und witziger Brief erreichen — klar kommt der rein! Trotzdem dienen die Leserbriefseiten überwiegend der Problemfindung und -lösung, vergiß das nicht. Auf infantiles Cracker Bla-Bla (Cyber-Heinz grüßt Lamer-Jonny!) werden wir auch in Zukunft verzichten. *ri*



Programmierertadel

Da ich sehr stark annehme, daß auch Programmierer *POWER PLAY* lesen, hätte ich hier ein paar Vorschläge:

Keine unfairen Stellen! Keine langen Ladezeiten! Speicherbare Highscore-Listen! Aufwendige Adventures und Rollenspiele in Deutsch! Spiele, die auf dem Amiga 1 MByte unterstützen. Neue Genres entwickeln, wie z.B.: ein Adventure für zwei Spieler im gesplitteten Bildschirm! Ja, das wäre toll!

Thomas H. Schrodi, A-Salzburg

Amiga-Indy

In der *POWER PLAY* Ausgabe 8/92 stellt Peter Stark die Fage, wann Indy 4 für den Amiga umgesetzt wird. Eure Antwort lautet: "Indy 4 wird definitiv nicht für den Amiga umgesetzt." Ich war gerade dabei, mich damit abzufinden, als ich auf der Seite 43 derselben Ausgabe auf eine Anzeige gestoßen bin, in der Indy 4 auch auf dem Amiga angeboten wird. Was jetzt? Ich hoffe, Ihr könnt Licht hinter die ganze Sache bringen!

Daniel Nix, Bad Soden

Die einen (Lucasarts offiziell) sagen mit dem Brustton der Überzeugung "Ja, es kommt", die anderen (die Programmierer) sagen mit gleicher Inbrunst "Nein, es kommt nicht" — Angeblich, dies ist jedoch ohne Gewähr, soll die Amiga-Version von *Indy IV* nun doch noch rechtzeitig vor Weihnachten erscheinen. Ob das komplette Spiel auf Amiga umgesetzt wird, oder ob Abstriche zu machen sind, werden wir Euch dann sagen können, wenn wir eine testfähige Version in Händen halten. *mh*

Echt ätzend

Was fällt Euch eigentlich ein, die Hobbys Eurer Redaktionsmitglieder zu veröffentlichen (s. Cocktail). Das ist ja fast genauso schlimm wie die Medien, in denen Ihr veröffentlicht, was Ihr zufällig gerade privat seht, hört oder lest. Schämt Euch!

Michael Bierbrauer, Wiesbaden

Die Idee mit der Cocktail-Corner in der letzten Ausgabe war toll! Natürlich mußten wir (mein Freund und ich) den Monkey Grog gleich ausprobieren — an meinem kleinen Bruder Frank (5 Jahre alt). Nachdem er nun schon 5 Minuten schreiend und hechelnd auf dem Boden lag, machten wir uns ernsthafte Gedanken über den Teppich. Mein Bruder hatte nämlich das Glas fallengelassen und der Grog fraß sich langsam durch unseren Boden. Es mußte etwas geschehen! Wir liefen schnell in das Arbeitszimmer meines Vaters, um die Videokamera zu holen. Als wir wieder bei Frank ankamen und das Filmen beginnen wollten, kamen meine Eltern und regten sich furchtbar auf. Eigentlich konnte ich sie sogar verstehen. Der Teppich war nämlich total hin.

Falcon & Maverick, Saarbrücken



"Virus-Ex" (Thorsten Kroll, Berlin)

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G- LOC DT. ANL.	44,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DENARIS	15,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	9,90
IRON LORD	9,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE -SSI-	17,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1MB		85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIR WARRIOR 1 MB		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
ARENA DT. ANL.		59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95	49,95
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90	59,90
BOROBODUR DT. ANL.		65,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB		69,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB		85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
D- GENERATION DT. ANL.		54,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *		79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		39,95
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
DINGS DA KOMPL. DT.		49,95
DISCOVERY DT. ANL.		69,90
DOJO DAN ANL. DT.		59,90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSIMULATION 1 MB		85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE		42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
G- LOC DT. ANL.		65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	39,95	39,95
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
GUY SPY 1 MB		65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.		49,95
HUMANS DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT.		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.		59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90

Atari/Amiga

PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.		79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROFLIGHT -TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB		85,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
REVOLUTION:		
SKAT/SCHAFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCH		65,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STONE AGE DT. ANL.		65,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90
ZOOL DT. ANL. *		59,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	19,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 -SIERRA- 1 MB	29,90
KLAX	29,90

Preishits Amiga

LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM -VIETNAM- 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
STRATEGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFIK	
105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	299,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALISIA DRAGOON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰



Einladung erwünscht

Unsere 10. Klasse macht vom 28.4.1993 bis zum 2.5.1993 eine Exkursion nach München. Uns ist sehr viel Freizeit gegeben und dadurch bin ich auf die Idee gekommen, Euch einmal zu fragen, ob Ihr es erlauben würdet, daß Euch ca. 5 bis 10 Personen einmal in der Redaktion besuchen kommen. Sehr viele *POWER PLAY*-Leser in meiner Klasse interessiert es nämlich sehr, wie es bei Euch in der Redaktion so abläuft. Zwar hat man durch den Comic letztes Jahr einen kleinen Einblick bekommen, aber das reicht uns nicht. Außerdem wäre dann auch die Möglichkeit gegeben, einmal mit Euch persönlich zu sprechen, was auf Messen ja leider fast ein Ding der Unmöglichkeit ist (ich erinnere mich nur an die letzte Amiga-Messe in Köln, als ich mir halb die Seele aus dem Hals schreien mußte, bis Volker auf mich aufmerksam wurde). Natürlich ist es nicht zu vermeiden, daß ein kleines Computermatch entsteht. Deshalb entschuldige ich mich schon mal im Voraus, daß Ihr verliert.

Stefan Hartmann, Ilvesheim

So viel Interesse an unserer Arbeit — und dann wollt Ihr uns auch noch in einem Match aus dem Ring boxen. Das hört sich stark nach Jubel-Trubel-Heiterkeit an! Eingedenk des Fotoromanes, den Du selbst angesprochen hast, fällt Dir bestimmt die Frau mit dem dicken Knüppel ein, die ständig die armen Redakteure knechtet und die hat ganz bestimmt etwas dagegen. Aber Scherz beiseite: So sehr wir uns freuen würden, einmal mit unseren Lesern so richtig einen aufzuspielen, so wenig läßt sich das mit unserem immer knapp bemessenen Terminplan vereinbaren. Wir werden allerdings in absehbarer Zeit einen Wettbewerb starten, bei dem der Hauptpreis ein Besuch in der Redaktion ist. *up*

Panther & Jaguar

In Ausgabe 8/92 schreibt Ihr, daß der Panther eine 32-Bit-Konsole sei und daß er dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte. Nach Informationen der englischen Computerzeitschrift "The One", die im August '91 einen Besuch bei Atari machten, handelt es sich beim Panther um eine 16-Bit-Konsole, die nicht nur dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen könnte, sondern alle derzeitigen Spielkonsolen um Längen schlagen würde. Technische Daten gefällig?

Hauptprozessor:	68000/16 MHz
Grafikhardware:	Palette: 262144
Gleichzeitig:	8384 (32 pro Scan-Line)
Sprites:	83840 (!)
3-D-Chip in Arcadequalität	
Blitter-Chip	
Sound:	32-Kanal-Stereo
Speicher:	320 KByte 16 MByte auf Modul

Spiele wie z.B. Shadow of the Beast oder Pit-Fighter waren schon fertiggestellt, als Atari diese Wahnsinnskonsole fallenließ. Bei der Nachfolgekonsole, dem Jaguar handelt es sich laut Angabe der amerikanischen Videospielezeitschrift EGM um eine 32-Bit-Konsole (RISC-Prozessor), die mit CD-ROM und Keyboard ausgeliefert werden soll. Ich hoffe, Ihr teilt Euren technikinteressierten Lesern diese Berichtigung mit.

Die beiden Atari-Neuentwicklungen, der Panther und der Falcon 030 sind sicherlich hoch interessante Maschinen für den Spiele-Freak. Sobald wir seriöse Informationen bzw. ein Testmuster in die Finger bekommen, werden wir die Systeme ausführlich vorstellen.

Wertendes

Die neuen Wertungskästen (7/92) finde ich gut, aber es fehlt vor allem bei MS-DOS-Spielen eine Angabe, wieviel Platz das Spiel auf der Festplatte benötigt. Denn wenn man sich einige der heutigen Mammutspiele (Ultima 7, Ultima Underworld, Monkey Island 2) zulegt, dann ist neben diversen Textverarbeitungen und Betriebssystemen schnell eine Festplatte voll. Darum finde ich es sinnvoll, eine Zeile für die MByte-Angabe zu opfern, damit man in etwa weiß, was beim Kauf dieses Spieles auf einen zukommt.

Knut Brandenburg, Bad Gandersheim

Was die Wertungskästen betrifft: Die Neuerung war dringend nötig und ist Euch gut gelungen. Was haltet Ihr von folgenden Zusätzen:
— Kopierschutz: ja/nein (wenn ja, in welcher Form)

Tobias Pfeiffer, Wiesbaden

Wir haben nächtelang darüber diskutiert, welche Angaben in den Wertungskasten kommen sollen. Schließlich wurde ein Kompromiß gefunden, der einerseits sicherstellt, daß die wichtigsten Angaben zu finden sind und andererseits der Umfang nicht ins Gigantische steigt. Würde der Wertungskasten zu groß, hätten wir bei einem Halbseitentest kaum mehr Platz, das Spiel zu beschreiben oder unsere Meinung kund zu tun. Sollte einer von Euch genannten Punkte bei einem bestimmten Spiel höchst ungewöhnlich sein, gehen wir auf alle Fälle im Fließtext gezielt darauf ein.

Mül(l)heim

Aufgeregt las ich Euren Bericht der Mülheimer Softwarefirma Blue Byte durch, war aber gleich nach den ersten beiden Sätzen entrüstet. Das darf doch nicht wahr sein: Mülheim trist? Eine Trabantenstadt? Habt Ihr eine Ahnung! Mülheim gehört zu den schönsten Städten des Reviers und besitzt viele Sehenswürdigkeiten, so z.B. das Schloß Broich, das aus dem 8. Jhdt. stammt, der Wasserturm, der im Rahmen der Landesgartenschau NRW'92 zu einem Museum umgebaut wurde und jetzt die zweitgrößte Camera obscura Europas beherbergt, das Ruhrtal, die Ruhrtalbrücke, die die größte Stahlbrücke Europas und über 2,5 km lang ist und vieles mehr. Im Rahmen der MüGa'92 hat sich in Mülheim einiges geändert, es wurden Parks und andere Grünflächen angelegt, Kulturplätze geschaffen und Häuser in ganz Mülheim renoviert, damit die Stadt für die Besucher aus aller Welt besonders schön ist. Nicht nur deswegen unterscheidet sich Mülheim von anderen Revierstädten! Ihr braucht nicht zu glauben, wenn Ihr einmal eine Stadt im Kohlenpott gesehen habt, daß dann alle so aussehen, zumal es noch andere Städte im Ruhrgebiet gibt, die so schön wie Mühlheim sind. Außerdem habt Ihr eine Vorstellung, wie hier die Luft sein soll! Klar, es gibt Gesünderes in der BRD, aber trotzdem gibt's keine Erstickungstoten mehr als in andere Städten Deutschlands auch.

Matthias Schrör, Mülheim an der Ruhr

Michael Hengst hat seine vorgefaßte Meinung inzwischen geändert und wird demnächst der Stadt Mülheim und dem ganzen grünen Ruhrgebiet in angemessener Form huldigen. *vw*

Die flotten Vier: Cowabunga. (Jorgo Tonnas, Backnang)



SPIELEN OHNE ENDE ?
MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speicherwerweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- Laufwerk 3.5	139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

jetzt nur **199,– DM**

- mit CMS CHIPS

jetzt nur **289,– DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version

jetzt nur **398,– DM**

- mit Windows 3.1

jetzt nur **498,– DM**

Adlib compatible Soundkarte

jetzt nur **129,– DM**

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020	nur 399,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM	nur 499,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM	nur 699,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten	nur 179,– DM

Ab sofort wird keine Mark mehr in die Werbung gesteckt!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten SOFT & SOUND Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum: Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ... ... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage
O-1034 Berlin
Boxhagener Str.23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr.6
Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.:03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr.57
Tel.:040/224633
2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.:0421/607404
W-2300 Kiel
Sternstr.18 (am Wilhelmplatz)
Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str.104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
ImKreise16
Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwederstr.10
Tel.:0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr.11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimatstättenweg 23
Tel.:05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/465663
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr.1
Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.:02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str.210
Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr.2-4,
Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1
EssenerStr. 6
Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen1
MoltkeStr.36
Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str.31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr.8
Tel.:0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.:0541/586809
W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage
W-4630 Bochum
Herner Str.383
Tel.:0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr.1
Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str.20-22
Tel.:0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149,
Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz
MarkenbildchenWeg 24
Tel.:0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr.21
Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee296
Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg
Bahnhofstr.19
Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen,
Bergischer Ring 5
Tel.:02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.:02371/224338
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz2
Tel.:02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.:02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.:06031/61917
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.:0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr.16
Tel.:06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.:06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr.13
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr.17
Tel.:0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr.5
Tel.:0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Telefon auf Anfrage
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.:07621/49690
W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.:089/533716
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr.37
Tel.:0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr.33
Tel.:0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

CREME DE 1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Gerüchten zufolge arbeitet Lucasfilm bereits an einem neuen Adventure. Lassen wir uns überraschen.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
4	(4)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
5	(5)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
6	(7)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
7	(8)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
8	(9)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
9	(10)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
10	(11)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
11	(12)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
12	(13)	Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92
13	(14)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
14	(15)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
15	(16)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
16	(—)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
17	(18)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
18	(19)	Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
19	(20)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
20	(—)	Amberstar	Amiga	85%	6/92

Die September-Special-Chart zeigt Euch die zehn grauenhaftesten Software-Unfälle der letzten Power-Play-Jahre. Hütet Euch vor diesen Beispielen schlechtester Programmierkunst, schlechter geht's kaum. Wenn Ihr übrigens bei einer Wertung unter 15% keine Gurke findet, so ist das unser Fehler, den wir bitten, nachträglich zu entschuldigen. So geschehen in Ausgabe 8/92: Winter Supersports '92 bekommt eine häßliche grüne Gurke! *ri*

AMIGA

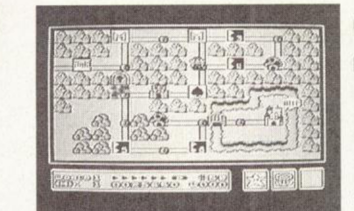
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2)	Populous 2	90%	1/92
2	(3)	Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(4)	Silent Service 2	87%	9/91
4	(—)	Sim Ant	86%	9/92
5	(5)	Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6)	Amberstar	85%	6/92
7	(7)	Fire & Ice	85%	5/92
8	(8)	Shadowlands	85%	4/92
9	(9)	Dynablasters	85%	1/92
10	(10)	Battle Isle	85%	10/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
4	(4)	Amberstar	85%	3/92
5	(5)	Special Forces	84%	2/92
6	(6)	Exile	80%	2/92
7	(9)	Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10)	Rodland	76%	12/91
9	(—)	Elvira 2	72%	7/92
10	(—)	The Killing Game Show	72%	1/92



1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Achtung Game-Boy-Fans: Der nächste Mario-Teil steht vor der Vollendung!

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Super Contra	Super NES	90%	5/92
3	(—)	Street Fighter 2	Super NES	89%	9/92
4	(4)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
5	(5)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
6	(6)	Zelda 3	Super NES	88%	3/92
7	(7)	Formation Soccer	Super NES	88%	3/92
8	(8)	Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92
9	(9)	Super Aleste	Super NES	86%	7/92
10	(10)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	5/92
11	(11)	Sim City	Super NES	86%	12/91
12	(12)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
13	(13)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
14	(15)	Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
15	(16)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
16	(17)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
17	(18)	Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
18	(19)	Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
19	(20)	Sagaia	Game Boy	82%	5/92
20	(—)	Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91

C 64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Creatures 2	78%	8/92
2	(2)	Bug Bomber	76%	5/92
3	(3)	Gateway	73%	1/92
4	(4)	Pang	71%	10/91
5	(5)	Conquestador	69%	12/91
6	(6)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(7)	World Class Rugby	67%	2/92
8	(8)	Smash T.V.	65%	2/92
9	(9)	Volfied	64%	2/92
10	(10)	Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	94%	2/92
4	(4)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5)	Lemmings	92%	10/91
6	(6)	Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7)	Civilization	88%	1/92
8	(8)	SWOTL	88%	11/91
9	(9)	Sim Ant	87%	5/92
10	(10)	Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Soundwertung
1	Rorke's Drift	Amiga, ST	4%
2	Operation Com Bat	Amiga	6%
3	Winter Supersports '92	C 64	7%
4	Dino Wars	C 64	7%
5	Dick Tracy	Amiga, ST, C 64	8%
6	U.S.S. John Young	Amiga	9%
7	Badlands Pete	Amiga	10%
8	Sophelie	Amiga	10%
9	Int. Championship Wr.	Amiga	10%
10	Line of Fire	C 64	11%

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — **• 59,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga **• 159,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC **• 129,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC **• 84,95**
Das Lucasfilm-Buch /dt **• 29,80**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC **• 239,—**
Sound Blaster 2.0 C /MS-Chips **• 49,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A-Train /dt	—	109,—	—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Ashes of Empire /dt	89,95	—	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—	—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—	—
Chessmaster 3000 /dt	—	79,95	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—	—
Dagger of Amon Ra /dt	—	84,95	—	—
Darklands /dt	V,mö	99,—	—	—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—	—
Dark Seed /dt	—	94,95	—	—
Das schwarze Auge /dt	*74,95	84,95	V,mö	—
Deliverance /dt	59,95	—	59,95	—
Der Patritier /dt	74,95	89,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune /dt	74,95	79,95	—	—
Dyna Blaster /dt	69,95	*74,95	*69,95	*39,95
Epic /dt	66,95	74,95	69,95	—
Eternam /dt	—	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—	—
Fire & Ice /dt	59,95	—	59,95	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway	—	74,95	—	—
Global Effect /dt	79,95	84,95	—	—
Gods /dt	59,95	74,95	59,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	V,mö	—
Grand Prix Unlimited /dt	—	79,95	—	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis	V,mö	84,95	—	—
International Sports Challenge /dt	66,95	79,95	66,95	—
Ishar /dt	74,95	79,95	74,95	—
Jaguar XJ220 /dt	59,95	—	59,95	—
John Barnes Europeen Football /dt	59,95	—	—	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Kick Off 2 — Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Legend /dt	72,95	79,95	72,95	—
Legend of Kyrandia	—	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	74,95	82,95	—	—
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links 386 Pro	—	99,—	—	—
Lord of the rings 2 /dt	—	79,95	—	—
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö	—
Might & Magic 3 /dt	74,95	89,95	—	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95	39,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—	—
Perfect General Data Disk,	59,95	59,95	—	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space /dt	79,95	89,95	V,mö	—
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95	—
Prophecy of the Shadow	—	74,95	—	—
Push-Over /dt	59,95	69,95	59,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Rampart /dt	V,mö	79,95	—	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Risky Woods /dt	59,95	—	—	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je —	37,95	—	—
Sec. Wea. P-38, P80 Mission Disk.	je —	29,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	82,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek /dt	—	79,95	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Striker /dt	59,95	—	—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95	—
The Humans /dt	74,95	V,mö	V,mö	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	72,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Treasures of Savage Frontier	72,95	74,95	—	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95	9,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95	19,95
Ultima 6 /dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—	72,95
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—	—
Utopia Data Disk. /dt	37,95	—	37,95	—
Wing C. Secret Missions 1 o. 2	je —	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2				
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	89,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 /dt	je —	44,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardy 7	V,mö	V,mö	—	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69.95	59,95	39,95

1869 /dt 75,— Amiga
89,— IBM-PC
Battle Isle Data Disk /dt 45,— Amiga & IBM-PC
B17 Flying Fortress /dt 89,— IBM-PC
Civilization /dt 79,— Amiga 95,— IBM-PC
Das schwarze Auge /dt 75,— Amiga 85,— IBM-PC
Dungeon Master /dt 79,— IBM-PC
Sensible Soccer /dt 59,— Amiga & Atari ST
Spelljammer 89,— IBM-PC
The Games '92 /dt 73,— Amiga
79,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

8.1.92

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

POWER TIPS

Heft 10/92



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Ultima Underworlds

Blutvergiftung? Grüne Gesichtsfarbe? Ab heute kein Problem mehr. Erste Hilfe für vergiftete Helden, die noch nicht den "Cure-Poison"-Spruch kennen, kommt von Ark Hoegen aus Halstenbek. Schnappt Euch einfach einen der herumliegenden Blutegel und zapft Euch etwas Blut ab. So eine Saugaktion wirkt erstaunlich belebend.

Ganz clevere Helden halten immer ein paar von den kleinen Saugern auf Vorrat und sind so für alle Eventualitäten gerüstet.

Das schwarze Auge (MS-DOS)

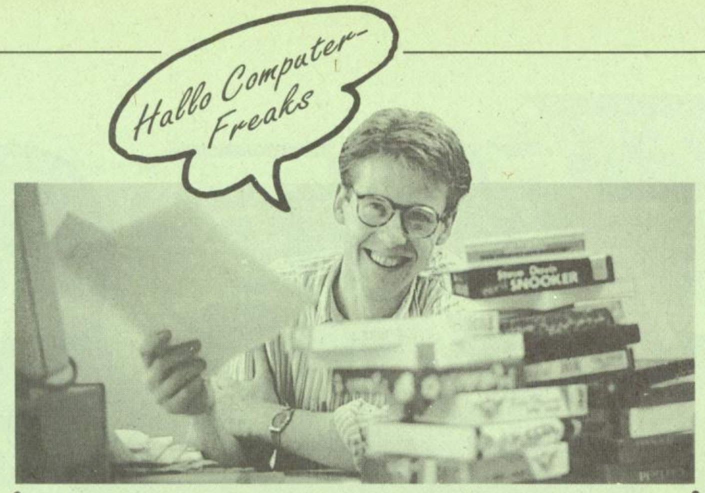
"Her mit den Goldstücken", dachte sich Thomas Hümmer aus Sobernheim und machte sich skrupellos einen Programmfehler im *Schwarzen Auge* zunutze. Wie immer kann man nur abraten von solchen Machenschaften. Echte Helden verdienen sich ihre Moneten selber.

1. Nach dem Start in Thorwal begibt man sich in den Dungeon unter der Kämpferakademie (ganz im Westen der Stadt).
2. Dort läßt man sich in einem Kampf verwunden.
3. Anschließend geht man in den nächsten Tempel und spendet alles Geld was man hat (Nicht beten!).
4. Man geht zum nächsten Heiler und läßt sich heilen.

Nach dieser Prozedur hat man sein Konto überzogen und ein negativer Wert erscheint in der Geldanzeige. Man kann jetzt einkaufen wo und was man will, ohne sich Sorgen über das Finanzielle machen zu müssen. Denn anders als im richtigen Leben kann man nicht Bankrott gehen.

Global Effect

Torsten Fehling aus Berlin beweist per Mausklick, daß man mit einem "Grünen" Bewußtsein besonders weit kommt. Wahrscheinlich ist einer der Programmierer bei Greenpeace aktiv und hat sich einen Spaß gegönnt. Wer am Anfang eines Szenarios genügend Bäume pflanzt, hat auch ohne stinkende Kraftwerke keine Energieprobleme. Schade, daß das in der Wirklichkeit nicht auch so einfach geht.



Während jeder "normale" Mensch die sommerliche Affenhitze in Freibad oder Gartenlaube mit einem erfrischenden Elektrolyt-Drink aussitzt, wird in den verdunkelten Räumen der *POWER PLAY* Redaktion eifrig weitergewerkelt. Türen und Fenster sind abgedichtet, die Ventilatoren und Lüfter laufen auf Hochtouren, die Eismaschinen liegen in den letzten Zügen und die Stapel auf unseren Schreibtischen werden immer höher. Doch offensichtlich sind nicht nur wir dem Computerspielevirus hoffnungslos verfallen: Trotz heftigster Sonneneinstrahlung scheint auch Ihr unermüdlich an der Lösung der letzten Rätsel zu arbeiten — soviele Lösungen wie in diesem Monat sind noch nie bei uns eingegangen. Ihr könnt Euch denken, daß die Sortierarbeit eine Weile dauert. Also, nicht gleich in den Joystick beißen wenn's mal etwas länger dauert mit der Rücksendung Eurer kostbaren Werke.

Übrigens, was haltet Ihr von unseren Player's Guides? Gefällt Euch so eine bebilderte Umsetzung von Lösungen oder bevorzugt Ihr "bei der Arbeit" den guten alten POWER-TIP? Eure Meinung zu diesem Thema würde uns brennend interessieren. Also, den Bleistift gespitzt, den Füller gefüllt und einen Brief geschrieben an die zur Zeit eisgekühlte *POWER-PLAY* Redaktion. Einen kühlen Kopf und warme Füße wünscht,

Volker

TIP DES MONATS

Vroom

Andreas Schlechtiger aus Merseburg gab sich besonders viel Mühe und hat alle Rennstrecken genauestens ausgemessen und kartographiert.

Allgemeines:

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Wenn man tanken muß, so sollte man schauen, ob die Box leer ist, ansonsten kann es passieren, daß man länger als nötig steht. Passiert dies, oder die Reifen sind fast hinüber oder der Vorsprung ist mehr als ausreichend, oder muß man wegen Reifenproblemen schon am Anfang an die Box (Unfall), so sollte man auch gleich die Reifen wechseln. Von den zwei Mauseinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlicheren Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen; sie ist wesentlich präziser. Das Quietschen der Reifen ist übrigens Abnutzung!

Beim Lenken gilt allgemein, niemals ruckartige Bewegungen machen und: je geringer der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin. Deshalb z.B. vor einer Rechtskurve leicht links bleiben und kurz vor der Kurve langsam nach rechts lenken, so daß man die Kurven innen durchfährt. Jetzt sollte man schon den optimalen Lenkeinschlag haben. Dann braucht man nur noch nach links hin zu korrigieren und nur wenig nach rechts. Ansonsten quietschen die Reifen und man rutscht links ins Grün. Man wird bei dieser Methode sozusagen von selbst durch die Kurve getragen. Kennt man die Kurve, kann man also so schnell fahren, daß man am Ausgang der Rechtskurve durch die Fliehkraft wieder auf die linke Seite gedrängt wird. Wenn man merkt, daß man zu schnell ist, dann sollte man nicht gleichzeitig bremsen und scharf lenken. Niemals sollte man so bremsen, daß die Reifen blockieren. Die Anzeige im Cockpit ist ziemlich sinnlos. Bremst man so, daß die Anzeige für das Bremspedal etwas anzeigt, kommt man mit qualmenden Slicks zum Stehen. Also nur etwas Gas wegnehmen und vorsichtig korrigieren.

Beim Überholen gilt die Devise: lange Geraden sind Überholspuren. Beim Herausbeschleunigen aus Kurven läßt einen nämlich so mancher Computerfahrer stehen.

In der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu risikovoll fahren; ein Unfall killt den Traum von der Pole Position sofort und man geht schon mit zerschundenen Reifen ins eigentliche Rennen. Deshalb ohne Unfall und ohne quietschende Reifen diese Runde überstehen! So kann man von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zielduchfahrt mit einer Superzeit an der Spitzenposition erleben.

Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich jede Chance nach vorn zu kommen gleich nutzen.

Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen abschickt, so kann man ihn ziemlich behindern, indem man einen leichten Slalom fährt.

Aufpassen sollte man in der zweiten und dritten Runde, wenn die ersten Fahrer überrundet werden. Diese sind sehr langsam und fahren manchmal mit gerade 200 Stundenkilometern, während man selbst mit über 300 km/h dabei ist. Da kommt es schnell zu einem Crash! Also immer auf die Soundeffekte lauschen, wo sich solche Hindernisse durch

einen jammernden Motor ankündigen. Oft lohnt es sich, nach einer mißlungenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen (außer in Anderstorp). Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit schnell wieder wettgemacht.

Noch etwas Allgemeines zu den Karten für die einzelnen Kurse:

Wenn ich irgendwo schreibe "dritte Kurve", so zähle ich meist ab Start und Ziel. Alle Geschwindigkeitsangaben sind nur Richtwerte, wichtiger ist die Wahl des optimalen Gangs.

Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig; hier wurde stets von noch ganz guten Reifen ausgegangen (2. Runde), außerdem schwankt die Geschwindigkeit innerhalb der Kurve, von behindernden Gegnern ganz zu schweigen. Wo 300 km/h angegeben ist, ist die Maximalgeschwindigkeit gemeint, die an dieser Stelle zeitlich erreicht werden kann (bevor die nächste Kurve kommt).

1. Kurs:

Dieser Kurs ist das Richtige für Anfänger, ein reiner Speedtrack mit recht wenigen Kurven, die zudem alle sehr einfach sind. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts im Wege stehen. Sind die Reifen schon abgefahren, so muß man die dritte Kurve etwas vorsichtiger nehmen (immer innen bleiben) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

2. Kurs:

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso komplizierte Boxengassen enthalten. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch den Eingang noch finden muß... Baut man einen Unfall, so muß man eine weitere Runde zurücklegen und das ist das Ende der Tankfüllung. Also sollte man nur wenig riskieren! Der Tankinhalt reicht hier gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, kann man damit rechnen, in der letzten Kurve stehenzubleiben.

Ansonsten ist diese Strecke recht einfach, man hat viel Platz zum Überholen auf den langen Geraden und beim Topspeed ist unser Wagen einfach unschlagber.

Ist man nicht sicher, ob der Sprit ausreicht, sollte man auf jeden Fall tanken. Lieber nur Zweiter oder Dritter werden, als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es oft noch, auch nach dem Boxenstopp noch Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit exakt 10 Minuten rechnen.

3. Kurs:

Dies ist eine sehr schöne Strecke, nicht zu schwer und auch nicht zu leicht. Hier braucht man glücklicherweise auch nicht nachzutanken, kann aber bei Bedarf schnell mal die Reifen wechseln, da die Box schön hinter einer langsamen Kurve liegt.

Die Schikane ist bei dieser Strecke etwas Besonderes: Man kommt mit Maximalgeschwindigkeit in ein Tal, das von Bäumen umsäumt ist und hat dann in einer engen Kurve einigermaßen zu tun, den Wagen nicht ins Rutschen kommen zu lassen. An einem Punkt kann man außerdem noch tüchtig abkürzen, das geht übrigens bei vielen anderen Strecken auch. Aber dort machen meist Bäume der Aktion ein vorzeitiges Ende, oder die Reifen melden sich zu Wort.

Aber hier in Castellet kann man sich, freie Bahn vorausgesetzt, wenigstens einmal das Bremsen sparen und die Gänseblümchen Gummi riechen lassen...

Die vorletzte Kurve vor der Box ist eine schier unlösbare Aufgabe für Anfänger. Erst sieht es nach einer langgezogenen, schnellen 4.-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links steht natürlich ein Baum...

Hier hilft nur präzises, kurzes Abbremsen auf 200 Sachen und dann im 4. Gang die Maschine bis auf 270 zur nächsten Kurve jagen. Wechselt man dabei die Straßenseite, nimmt man dem Gegner die meisten Überholchancen sofort weg. Aber dann das Bremsen nicht vergessen, die folgende Kurve ist ziemlich eng!

Hier in Castellet kann man Rundenbestzeiten von 0:59 Min. und Gesamtfahrzeiten im Gebiet um (reichlich) 6 Minuten erreichen.

4. Kurs:

Silverstone ist eine sehr ausgeglichene Rennstrecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven, gleich nach der Boxengasse und nach der Zielgeraden, in denen man mit abgenutzten Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt durch die langen Geraden oft einen größeren Vorsprung, wodurch sich auch Reifenwechsel lohnen können. Aber auch hier ist die Einfahrt in die Boxen nicht einfach.

Die erste Kurve nach den Boxen und die erste Kurve nach Start und Ziel verlaufen beide bergauf nach rechts, und sind von Anfängern etwas vorsichtig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt.

Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. So kommt man bald auf Rundenbestzeiten von 1:15 und Gesamtfahrzeiten von 7:50 Min.

5. Kurs:

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, eine Kurve folgt auf die andere. Hier kann der Nachwuchsfahrer zeigen, was er schon draufhat!

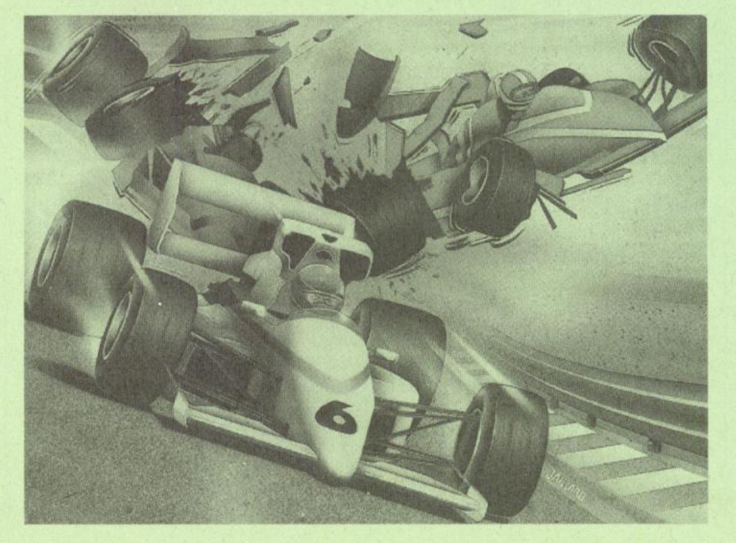
Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen immer alle Computerfahrer einmal an die Box. So gewinnt man als Zweitplazierter manchmal doch noch ein Rennen, bloß weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal an die Box fährt. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die (eingezäunte) Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, um dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen...

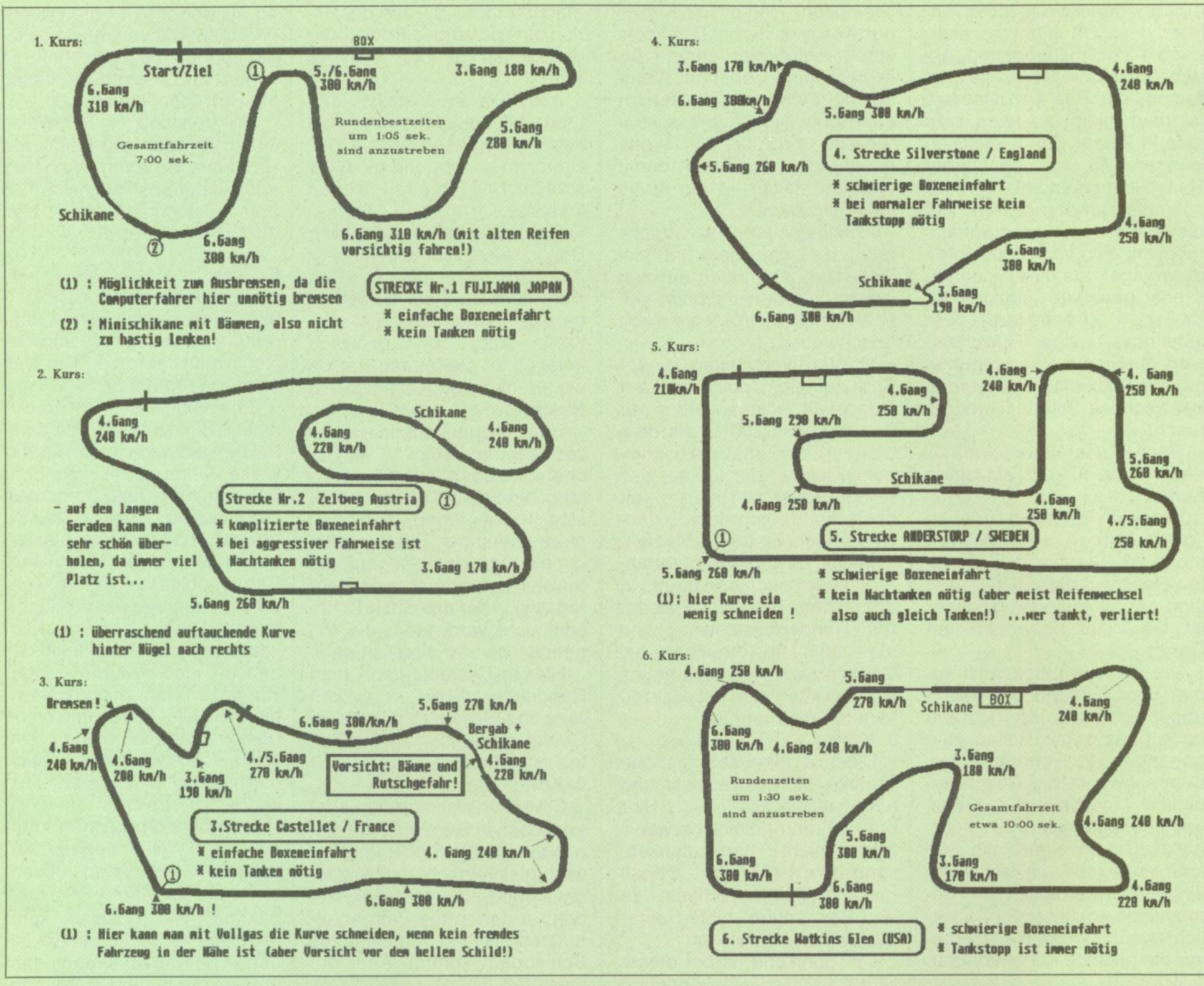
In Anderstorp kann man oft auf diese Weise siegen: Man verzichtet auf einen Boxenstopp und gewinnt.

Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, indem man an der in der Karte eingezeichneten Stelle einfach etwas abkürzt. Hier sollte man aber ruhig ein wenig mehr ins Grün fahren als auf der französischen Rennpiste, hier ist viel Platz.

Am Ausgang der Kurve warten aber links und rechts je ein Schild. Ansonsten sollte man erst einmal versuchen, mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf der einzigen Geraden immer einige zu überholen. Auf dieser Strecke ist Risikobereitschaft überhaupt nicht gefragt, dazu ist sie zu schwer. Hier zahlt sich nur Beharrlichkeit und Perfektion aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist übrigens sehr schwer optimal hinzukriegen. Der 4. oder 5. Gang katapultiert einen zwar flott mit 250 Sachen durch die Kurve, aber links wartet dieses fiese Schild...

Während die Computerfahrer durch diese Kurve mit hoher Geschwindigkeit brettern, heißt es für die Normalsterblichen: Bremsen! Wenn man nicht zuviel bremst, kommt man auf Rundenbestzeiten





von 1:09 und auf eine Gesamtfahrzeit von 7:20 Min.

6. Kurs: Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und sehr verschiedene Kurven warten. Nach der dritten Runde sollte man, sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten muß, aber auch nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung folgt. Hier muß man sehr genau steuern.

Eine sehr schwierige Kurve ist die nach der Box folgende Links-Rechts-Kombination.

Flotter als etwa 240 Sachen geht's einfach nicht. Am Ende kommt dann ein plötzlicher, leichter Knick nach links, wo man anfangs sehr leicht nach rechts ins Grün abkommt. Nur gut, daß es dort bis zu den nächsten Hindernissen noch ein paar Meter sind... Tja, was soll man noch sagen? Wenn Ihr nach den angegebenen Werten fahrt und mehrere Trainingssessions macht, solltet Ihr bald alle Kurvenfolgen im Gedächtnis und die etwas gewöhnungsbedürfte Steuerung im Griff haben.

Der Arcade-Modus eignet sich eigentlich nur zum Erlernen der Streckenführung, hier ist das Kurvenverhalten und die Steuerung grundlegend anders. Deshalb hier auch nur wenige Worte dazu:

Das im Handbuch angesprochene Thema der Motorexplosion durch zu hohe Drehzahlen ist überhaupt kein Thema! Wenn man nicht gerade bei Vollgas schlagartig zwei Gänge zurückschaltet oder permanent in einem niedrigen Gang Vollgas fährt ohne endlich hochzuschalten, ist mir das trotz ständigem Ausfahren der Gänge (vor allem 4. und 5. Gang) bis kurz vor den roten Bereich noch nie passiert. Selbst der "versprochene" Leistungsabfall war noch nie zu spüren. Noch etwas: Die Wahl der Perspektive ist belanglos.

Hook

Timo Henke und Stefan Franetzky aus Northeim wuselten sich durch Steven Spielbergs Geschichte um den erwachsenen Peter Pan und schicken eine Grußkarte aus Nimmerland.

Die Piratenuniform

Auf dem "Platz der Piraten" müßt Ihr nach links gehen, "Hinter dem Platz der Piraten". Dort findet Ihr eine hölzerne Stange und einen Anker. Der Anker ist auf der linken Seite am KAI befestigt. Die Stange lehnt an der Wand. Nachdem Ihr die beiden Items genommen habt, geht's zurück zum "Platz der Piraten". Jetzt müßt Ihr nach rechts zum "Einkaufspier" gehen. Bei dem Fischer findet Ihr ein Seil, das zusammengerollt am unteren Bildschirmrand liegt. Nachdem Ihr es aufgehoben habt, müßt Ihr alle Krüge einsammeln, die Ihr finden könnt (es müssen drei Stück sein). Zwei befinden sich hinter der schwingenden Tür, der andere in dem "Köder und Angel"-Raum. Jetzt müßt Ihr im "Köder und Angel" die Treppe rauf ins Freie gehen. Benutzt jetzt das Seil mit dem Anker. Ihr habt jetzt ein Wurfseil.

Benutzt es zum Wurf auf das Dach über dem großen Krokodil mit der Uhr. Nach dem dritten Versuch klappt es dann. Dem Piraten, der unten auf dem Platz hin- und hergeht, müßt Ihr im FLUGE den Hut klauen (linke Maustaste). Kleiner Tip: Nach dem zweiten Versuch solltet Ihr warten bis der Pirat genau unter dem Kroko ist, dann paßt das ganz genau. Auf der anderen Seite angekommen, klopft einfach an die Tür und schwingt Euch dann gleich wieder zurück. Versucht so schnell wie möglich wieder dahin zu kommen, wo Ihr den Anker und die Stange aufgenommen habt. Wenn Ihr zu lange braucht, dann müßt Ihr wieder zurück und nochmal klopfen, da die Frau sonst aus dem Fenster sieht und Euch daran hindert, die Jacke zu nehmen. Benutzt jetzt die Stange mit der Jacke, die an der Leine hängt. Nachdem Ihr sie Euer eigen

nennen könnt, solltet Ihr sie mal genauer anschauen. Jetzt müßt Ihr Dr. Chop finden. Geht einfach rechts neben dem Krokodil in die Gasse. Seine Praxis ist am Ende des Weges, neben dem an der Wand lehnenden Boot. Hier müßt Ihr das Rollo mitgehen lassen und Euch (gegen Geld) zwei Zähne ziehen lassen. Jetzt müßtet Ihr drei Goldstücke haben. Eins aus der Jacke und zwei von Dr. Chop. Geht jetzt in die Kneipe "zum Fröhlichen Rogers" (gleich nebenan bei dem schlafenden Piraten mit der Flasche) und gebt dem Wirt die drei Becher und das Geld. Wenn alles klappt solltet Ihr jetzt drei gefüllte Becher haben, die Ihr dem am Tisch sitzenden Pirat geben müßt.

Nachdem dieser eingepennt ist, könnt Ihr seine Hose stibitzen. Alle Teile der Uniform sind beisammen. Aber Peter Pan will sich partout nicht vor Dir und den anderen Leuten umziehen. Der einzige Ort ist der, an dem Ihr die Stange geholt habt. Stellt Euch neben die Wand und benutzt das Rollo. Nachdem er sich eingekleidet hat, müßt Ihr wieder Richtung DR.CHOP. Gegenüber der Praxis geht es 1. zum "Gute Form Pier" und 2. zum "Gute Form Strand". Ihr müßt zum Pier. Geht jetzt zu Hooks Schiff und nehmt Euch eine Handvoll Gold aus den Töpfen auf der rechten Seite des Schiffes. Jetzt müßt Ihr wieder zurück auf den "Platz der Piraten". Auf der linken Seite befindet sich der "Piratenschneider".

Dort kauft Ihr mit dem Geld einen Magneten, den Ihr auf dem "Gute Form Strand" auf dem Kreuz in der Mitte des Strandes benutzen müßt. Da gibt es dann das letzte Item dieser Runde, einen Wecker. Mit diesem geht Ihr wieder auf Hooks Schiff und geht jetzt so weit wie möglich nach links. Wenn es anfängt aus Euren Lautsprechern zu ticken, ist es keine Bombe, sondern das Ticken des Weckers, das Euch den Zugang zu Hook ermöglicht. Nach einer langen, langweiligen Diskussion zwischen Tink und Hook springt Peter Pan von Bord.

Die Muschel

Dieser Teil ist weniger kompliziert. Als erstes müßt Ihr die Stange auf das Metallstück am Seil benutzen. Danach solltet Ihr Euch mal die Muschel genauer angucken. Ihr findet eine kleine Muschel. Jetzt einfach nur noch die Muschel benutzen und ... voila, das war's.

Die verlorenen Jungs

Als erstes solltet Ihr die Aussicht über Nimmerland genießen (einfach auf den oberen Bildschirmrand schauen)! Geht dann nach rechts, immer dem Baumstamm entlang. Dieser Weg führt in den Labyrinth-Wald "Nimmerwald". Hier gibt es keinen bestimmten Weg. Einfach immer irgendwo hingehen. Nach kurzer Zeit (kann auch ein wenig länger dauern) kommt Ihr zu einem riesigen Baum, der mit Moos und Kletterplanzen bewachsen ist. Wenn Ihr versucht an diesem vorbeizugehen, werdet Ihr in einer Fußfalle gefangen, aber das ist in Ordnung. Dann meldet sich auch Tinkerbell wieder zu Wort. Sie gibt Euch noch ein paar Hinweise und dann betretet Ihr den Speisesaal der verlorenen Jungs. Geht ganz rechts zum "runden Teich".

Dort befindet sich Tinkerbell und ein großer Baum. Den abstehenden Ast müßt Ihr nehmen. Wer will, kann auch noch ein bißchen mit Tink reden und die Musik genießen. Wenn Ihr wieder im Speisesaal seid, müßt Ihr nach links in die Werkstatt gehen. Nehmt den Pfeil, der auf dem Tisch liegt und geht weiter nach links. Durch den Fitneßraum müßt Ihr durchgehen und in die "Vier Jahreszeiten" gehen. Dort nehmt Ihr das Stück Holz was auf dem Boden liegt und die Blume, die neben dem ersten Baum steht. Geht bis zur Gans und benutzt die Muschel. Wenn die Gans hochfliegt, dann nehmt Euch ihre Eier. Jetzt könnt Ihr wieder zurück in den Fitneßraum gehen und von dort zum Rächer. Dort nehmt Ihr euch das Netz, das auf den Fässern liegt und schaut es Euch an.

Jetzt könnt Ihr das Seil aus dem Netz und den starken Ast vom See benutzt und Euch einen Bogen basteln. Geht jetzt in die Werkstatt und gebt dem Tischler die Eier. Nachdem er Euch das Gummi gegeben hat, müßt Ihr den Bogen auf die Panflöte benutzen. Wenn Ihr sie abgeschossen habt, müßt Ihr sie aufheben. Geht jetzt wieder in den Speisesaal. Von dort aus wieder zum See. Dort



gebt Ihr Tinkerbell die Blume und erhaltet einen Fingerhut. Jetzt wieder in den Speisesaal und nach oben zur Schleuder.

Benutzt jetzt das Gummi mit der Schleuder. Jetzt müßt Ihr auf die Klippen, aber oben drauf, nicht nach unten, denn dahin kommt Ihr von allein. Geht jetzt bis zum Rand und "benutzt" die Klippe (einfach das Benutze-Icon anklicken und unter Euch auf den Rasen anwenden)!

Jetzt müßte Peter eigentlich runterhüpfen. Das Ganze macht Ihr drei Mal. Nach jedem Sprung den Typen neben der Pfütze fragen wie es war. Wenn er sagt, daß Ihr die Schleuder benutzen könnt, tut das. Ihr müßt dreimal die Schleuder benutzen. Nach dem dritten Mal den dicken Typen am Schlammloch nach seinen fröhlichen Gedanken fragen. Danach erhaltet Ihr drei Murmeln.

Nun wieder zum See. Dort geht Ihr in die Richtung des Baumes. Kurz vor dem Baum bekommt Ihr eine weiße Kugel an den Hinterkopf und werdet auf die kleine Insel geschleudert, wo Euch Tinkerbell schon erwartet. Ihr findet dort ein Paar alte Besitztümer von Peter. Schaut Euch jedes Teil genau an und versucht danach jedesmal mit Tinkerbell zu reden.

Vergeßt den Kamin und die Kerze darauf nicht. Wenn die Bildergeschichte beginnt, könnt Ihr Euch zurücklehnen und zuschauen, da Ihr bis zum Schlußgefecht nichts mehr machen könnt.

Das letzte Gefecht

Dieses Gefecht erinnerte sehr stark an Monkey Island, wie sehr viele Stellen in diesem Spiel. Es geht darum, durch die richtige Wortwahl den Gegner (Hook) in die Enge, bzw. auf die Planke zu treiben. Wenn Ihr den richtigen Satz gesagt habt, geht Hook einen Schritt zurück.

Dies kann sehr schnell gehen, wenn man immer den Satz sagt, der neu hinzukommt. Sätze, die Hook auffordern den Kampf doch zu beenden, sollte man nicht benutzen, da man dann von Hook zurückgetrieben wird. Wenn Ihr es dann geschafft habt, Hook von der Planke zu schubsen, ist das Spiel schon zu Ende. Wer möchte, kann sich noch die Schlußmusik anhören. Es hat sich "ausgehookt". Na endlich.

Realms (Amiga)

Sascha Vagts aus Neu Wulmstorf stellte für alle Fantasy-Rassen die passende Ausrüstung zusammen.

Elfen:
— Langes Schwert:
Handlich, stark, beliebte Waffe.
— Pfeil und Bogen:
Zehn Pfeile, große Reichweite.
— Schild aus Korbgeflecht:
Leicht und wirksam gegen Wurfgeschosse.
— Rüstung:
Gut gepanzert, aber recht schwer.

Orks:
— Streithammer:
Unhandlich, doch tödlich bei Kämpfen.
— Speer:
Mittlere Reichweite, zwei Würfe.
— Bronzeschild:
Schwer, doch guter Schutz.
— Helm und Rüstung:
Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Barbaren:
— Langes Schwert:
Handlich und stark, beliebte Waffe.
— Lanze:
Geringe Reichweite, ein Schuß.
— Bronzeschild:
Schwer, aber wirksamer Schutz.
— Rüstung:
Gut gepanzert, aber schwer.

Zwerge:
— Axt/Streithammer:
Unhandliche, aber tödliche Waffen.
— Speer:
Mittlere Reichweite, zwei Würfe.
— Holzschild:
Schwer, bietet ausreichend Schutz.
— Helm:
Reicht als Schutz.

Amazonen:
— Langes Schwert:
Handlich, stark, beliebte Waffe.
— Pfeil und Bogen:
Zehn Pfeile, große Reichweite.
— Holzschild:
Schwer, bietet ausreichend Schutz.
— Helm:
Ausreichend als Schutz.

Wikinger:
— Langes Schwert/Axt:
Handlich/unhandlich, starke und beliebte Waffen.
— Speer:
Mittlere Reichweite, zwei Würfe.
— Bronzeschild:
Schwer, bietet guten Schutz.
— Rüstung:
Schwer, ausreichend Schutz.

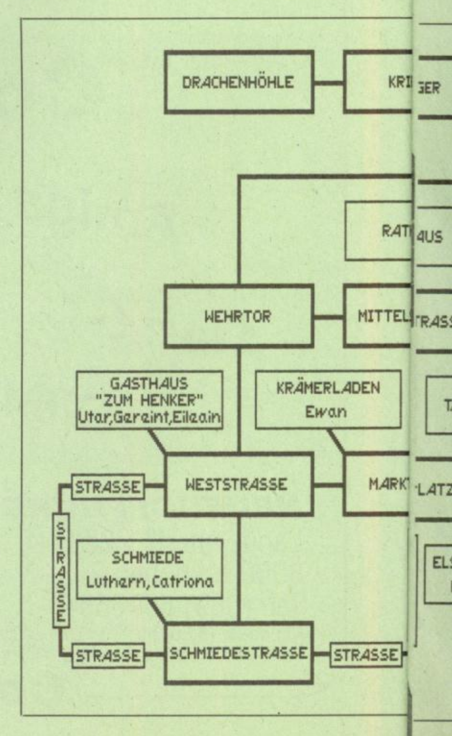
Menschen:
— Langes Schwert:
Handlich, stark, beliebte Waffe.
— Lanze:
Geringe Reichweite, ein Schuß.
— Holzschild:
Schwer, bietet ausreichend Schutz.
— Helm und Rüstung:
Sehr gut gepanzert, aber auch sehr schwer.

Lure of the Temptress

Renate Lomsche aus Quickborn entwickelt sich zur eifrigen Tips-Lieferantin und schlägt in dieser Ausgabe gleich zweimal zu. Hier ihre Adventure-Komplettlösung.

Kapitel 1: Die Flucht aus dem Verlies

Als erstes zieht man an der Fackel, die dann auf den Strohhaufen fällt und diesen entzündet. Nun stellt man sich neben die Zellentür und wartet, bis der Skorl-Wächter diese öffnet. Sobald der Wächter auf das Feuer schaut, geht man aus der Zelle und schließt und verriegelt die Zellentür. Jetzt geht man in die Wachstube und nimmt das Messer auf, das auf dem Faß liegt. Außerdem nimmt man noch die grüne Flasche mit und schneidet mit dem Messer den Sack auf. Wenn der Sack dann noch einmal betrachtet wird, findet man eine Silbermünze. Danach geht man in die Folterkammer. Dort schneidet man die Leder-



schnur durch, mit der der Leibeigene Ratpouch an die Folterbank gefesselt ist. Man geht zurück in die Wachstube und betrachtet das Faß. An dem jetzt entdeckten Hahn füllt man die Flasche auf und gibt diese dann dem Häftling Wulf, der sich in der äußeren Zelle befindet. Wulf verrät einem jetzt einen geheimen Ausgang aus dieser Zelle. Da man selber nicht stark genug ist, befiehlt man Ratpouch, die lockeren Mauersteine an der rechten Wand wegzudrücken. Der Weg nach draußen ist jetzt frei und nach einer Rutschpartie landet man in der Kanalisationsöffnung.

Kapitel 2: Goewins Befreiung

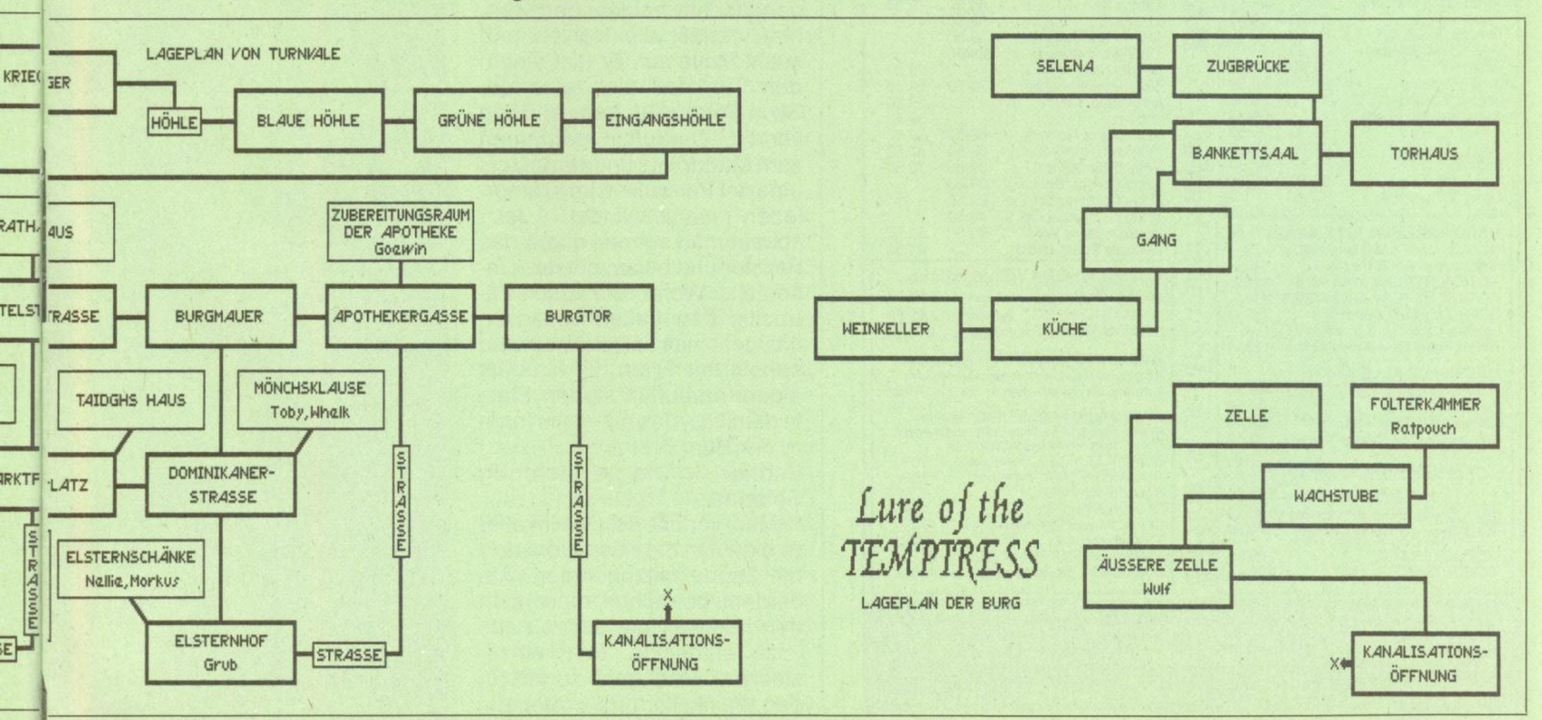
Man geht jetzt in die Schmiede zu Luthern. Nachdem man mit ihm gesprochen hat, nimmt man das auf dem Boden liegende kleine Pulverfaß mit. Nun sucht man Malin auf (der Mann in Grün) und spricht ihn an. Man bekommt von ihm einen Metallbarren, den man zum Händler Ewan im Krämerladen bringt. Für den Barren erhält man zwölf Silbermünzen als Bestechungsgeld und eine Silberkette mit einem Edelstein. Diesen Edelstein gibt man Nellie in der Elsternschänke. Als Dankeschön erhält man von ihr eine Flasche mit einem seltsamen Gebräu. In der Elsternschänke spricht man auch Morkus an. Dieser gibt einem — nachdem man ihn mit einer Silbermünze bestochen hat — die Information, daß Goewin im Rathaus gefangengehalten wird. Man sucht sofort Luthern auf und gibt diese Information an ihn weiter. Außerdem bietet man ihm noch die Flasche von Nellie an, deren Inhalt für einen selber ungenießbar ist. Luthern trinkt die Flasche jedoch bereitwillig aus und gibt sie einem danach leer zurück. Man kann die Flasche jetzt am Brunnen vor der Burgmauer auffüllen und sich eine Erfrischung gönnen, lustiger ist es aber, die Flasche mit dem Abwasser aus der Kanalisationsöffnung aufzufüllen und sie Morkus in der Elsternschänke anzubieten, der einen Gratisdrink nie ausschlägt (igitt).

Man geht jetzt zu Grub, der sich im Elsternhof aufhält und spricht ihn direkt auf die schwarze Ziege an. Grub händigt einem daraufhin einen Dietrich aus. Man geht jetzt zu Eileain im Gasthaus "Zum Henker" und fragt sie nach Taidgh. Sie reagiert etwas seltsam und gibt einem Taidghs Tagebuch, in dem man natürlich sofort blättert und sich danach zum Marktplatz begibt. Da man selbst zu ungeschickt ist, gibt man den Dietrich Ratpouch und beauftragt ihn, die Tür zu Taidghs Haus aufzuschließen und sie zu öffnen. Da das Haus gut bewacht wird, sollte man jedoch darauf achten, daß man die Tür öffnet, direkt nachdem die Skorl-Patrouille vorbeigekommen ist. Im Inneren des Hauses betrachtet man die Apparatur und erkennt die Teile wieder, die schon im Tagebuch erwähnt wurden. Man zündet jetzt mit Hilfe des kleinen Pulverfasses den Ölbrenner an und wartet, bis der Destillationsvorgang abgeschlossen ist. Danach öffnet man den Hahn und füllt den Trunk in die Flasche von Nellie. Jetzt geht man zur Mittelstraße und trinkt den Inhalt der Flasche, worauf man sich in Selena verwandelt und den Skorl-Wächter passieren kann. Im Rathaus befiehlt man den beiden Skorl-Wächtern, Goewin freizulassen.

Kapitel 3: Das Öffnen des Wehrtores

Man geht in den Zubereitungsraum der Apotheke und redet mit Goewin. Danach macht man so lange einen Stadtbummel, bis man sich in Diernot zurückverwandelt hat. Während des Stadtbummels kann man als Selena einige sehr interessante Gespräche führen. Jetzt sucht man wieder Goewin auf und spricht nun zweimal als Diermot mit ihr. Danach hängt vor der Mönchsklause ein Plakat, daß ein Buch gestohlen wurde. Man sucht jetzt Malin auf und läßt sich das Buch aushändigen. Man gibt es jedoch nicht - wie befohlen - Morkus, sondern geht in die Mönchsklause. (Wenn man Ratpouch das Buch gegeben und ihm gesagt hat, er solle es Morkus geben, muß man, um es zurückzubekommen, zu Whelk gehen, mit ihm sprechen und danach Ratpouch's Dienste bei Morkus gegen das Buch eintauschen).

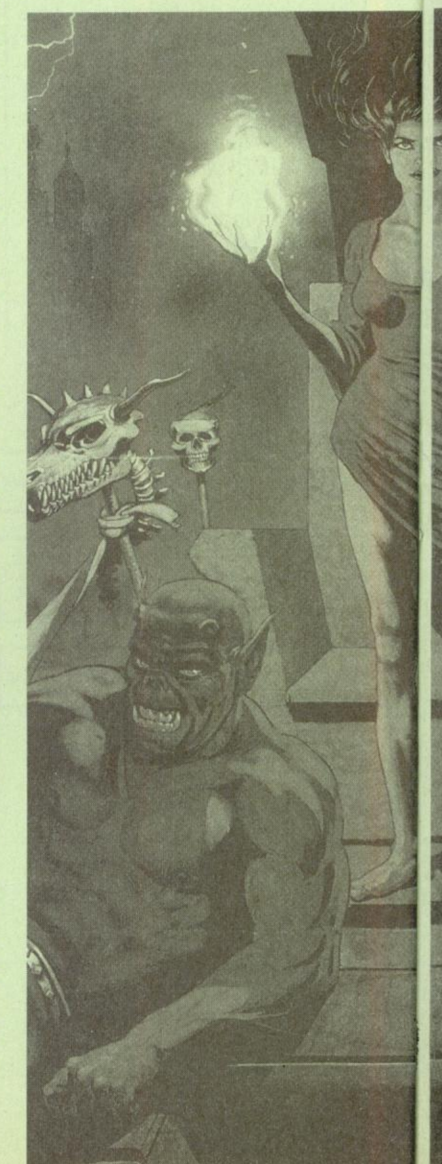
In der Mönchsklause gibt man Whelk das Buch und fragt ihn, was dort so merkwürdig riecht. Daraufhin gibt einem Whelk ein Bündel Zweige. Jetzt redet man noch mit Toby und bittet ihn um Hilfe im Kampf gegen Selena. Toby verrät einem nun, wie man den Drachen aufwecken muß. Man geht also zu Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke und fragt sie nach dem Gemisch aus den Kräutern Hahnentritt, Wasserschierling und Elsenkraut und sagt ihr, daß man es gegen den Drachen benutzen will. Da das giftige Kuhkraut gerade nicht vorhanden ist, geht man zur Schmiede und gibt Catriona das Bündel Zweige. Sie sagt einem daraufhin, daß in ihrem Vorgarten giftiges Kuhkraut wächst. Man pflückt also in der Schmiedenstraße das Kraut (zu erkennen an der hellblauen Farbe, rechts) und geht damit zurück nach Goewin in den Zubereitungsraum der Apotheke. Man händigt Goewin das giftige Kuhkraut aus, wartet bis sie den Zauber zubereitet hat und fragt sie dann nach dem fertigen Zaubermittel. Jetzt geht man in das Gasthaus "Zum Henker" und spricht dort mit dem Barbaren Utar. Er verrät einem die Namen der beiden Wasserspeier vor dem Wehrtor, die man rufen muß, damit sich das Tor öffnet. Man geht also zum Wehrtor und spricht mit einem der Wasserspeier. Dieser sagt einem, daß sich das Tor nur öffnet, wenn eine Frau die Namen ausruft. Man sucht Goewin auf und bittet sie um ihre Mithilfe beim Öffnen des Tores. Man geht zurück zum Tor und wartet, bis auch Goewin eingetroffen ist. Dann spricht man mit Goewin und sagt ihr, daß sie jetzt den Namen der beiden Wasserspeier ausrufen soll. Das Wehrtor öffnet sich und gibt den Weg zu den Höhlen frei.



Kapitel 4: In der Drachenhöhle Man geht durch das Wehrtor und befindet sich jetzt in der Eingangshöhle. Hier zieht man am rechten Schädel, der die Tür zur grünen Höhle öffnet. Bevor man die Eingangshöhle verläßt, wirft man noch einen Blick auf den linken Schädel. In der grünen Höhle angekommen, betrachtet man, während man auf Goewin wartet, den rechten Schädel. Man gibt Goewin nun den Befehl, zurück zur Eingangshöhle zu gehen, dort am linken Schädel und danach am rechten Schädel zu ziehen, dann zurück in die grüne Höhle zu gehen und dort am rechten Schädel zu ziehen. Jetzt stellt man sich schnell vor die linke Tür und wartet, bis sie sich öffnet. Durch die Tür gelangt man in die blaue Höhle. Dort wartet man wiederum, bis sich die linke Tür öffnet. Durch diese Tür gelangt man in eine kleine Höhle, die man durch den oberen Ausgang verläßt. Jetzt ist man in einem Raum, in dem einem ein mächtiger Krieger den Weg versperrt. Hat man den Krieger besiegt und den Raum duch die linke Tür verlassen, steht man dem Drachen Auge in Auge gegenüber. Man benutzt jetzt den Trank von Goewin, um den Drachen aufzuwecken. Danach befiehlt man ihm, einem zu helfen. Daraufhin händigt er einem das magische Auge Gethryns aus. Man geht zurück zur blauen Höhle und öffnet dort durch Ziehen am linken Schädel die Tür zur grünen Höhle. Dort zieht man wiederum am linken Schädel, wodurch der Weg zur Eingangshöhle freigegeben wird. Man verläßt die Höhlen und sucht Malin auf. Er gibt einem den Tip, daß sich eine der Skorl-Patrouillen sehr auffällig verhält. Daraufhin geht man zum Marktplatz und wartet, bis eine der Patrouillen im Krämerladen verschwindet. Jetzt schaut man schnell durch das Fenster und belauscht das Gespräch. Wenn die Skorl-Patrouille den Laden verlassen hat, geht man selbst hinein und spricht mit Ewan. Er überläßt einem daraufhin seinen Platz in dem Faß, das einen ins Innere der Burg bringt.

Kapitel 5: Die Vernichtung Selenas

Man verläßt den Weinkeller und geht in die Küche, um dort die Zange mitzunehmen. Außerdem betrachtet man noch den Kadaver, um danach das jetzt entdeckte Fett einzustecken. Man geht zurück in den Weinkeller und wartet, bis der fremde Junge auftaucht. Wenn man ihn anspricht, erfährt man, daß er Minnow, der Sohn von Morkus ist und von seinem Vater an die Skorl verkauft worden ist. Jetzt betrachtet man das obere Faß in der linken unteren Ecke und stellt fest, daß es nicht — wie alle anderen Fässer — leer ist. Man zieht jetzt mit der Zange den Spundzapfen heraus und sagt Minnow, daß er dem Skorl-Wächter Bescheid sagen soll, daß eines der Weinfässer ausläuft. Man folgt Minnow schnell und im Gang den Ausgang zur oberen Etage des Bankettsaals. Dort wartet man so lange, bis der Skorl-Wächter sich in den Weinkeller begeben hat, wo er nach dem Genuß des ausgelaufenen Weines volltrunken und somit kampfunfähig liegenbleibt (es ist übrigens derselbe Wächter, den man schon am Anfang des Spieles reingelegt hat). Jetzt geht man in das Torhaus und benutzt das Fett, um den verrosteten Hebel wieder beweglich zu machen. Danach befiehlt man Minnow, am Hebel zu ziehen, während man selbst die Winde betätigt. Dadurch wird die Zugbrücke



herabgelassen, die nun den Weg zu Selenas Gemächern freigibt.

Man geht also wieder zurück auf den Gang und nimmt dort den oberen Ausgang, der zur oberen Etage des Bankettsaals führt. Am rechten Ende gelangt man dann über ein paar Stufen zur Zugbrücke, auf der ein mächtiger Krieger auf einen wartet, den es nun zu besiegen gilt. Hat man auch das geschafft, begibt man sich zu Selena, die sich daraufhin in ein Monster verwandelt. Man zeigt ihr jetzt das Auge von Gethryn, dessen Anblick Selena auf der Stelle umbringt. Somit sind die Bürger Turnvales für immer von ihrer bösen Tyrannei befreit.

Apydia

John Wenzel aus Berlin hat für jeden der lästigen Endgegner eine spezielle Beseitigungsmethode ausgetüftelt.

Raupe:

Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Superschuß laden und diesen dann sofort auf den Kopf des Krabbelviechs abfeuern. Nun dürfte kaum noch Gegenwehr zu erwarten sein.

Maulwurf:

Hier gilt: immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es hier nicht.

Gottesanbeterin:

Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

Aal:

Erstmal schnell an den unteren Bildschirmrand, da der tückische Aal von hinten angreift. Dann ganz knapp unter die Seerose stellen — wenn das glitschige Ungeheuer zu nahe kommt, nach hinten ausweichen. Nachdem der Gegner aus der Bildschirmmitte in Zick-Zack-Formation angegriffen hat, beginnt man mit den Bewegungen von vorn. Bei all diesen Aktionen selbstverständlich immer kräftig auf den Kopf des Aals schießen.

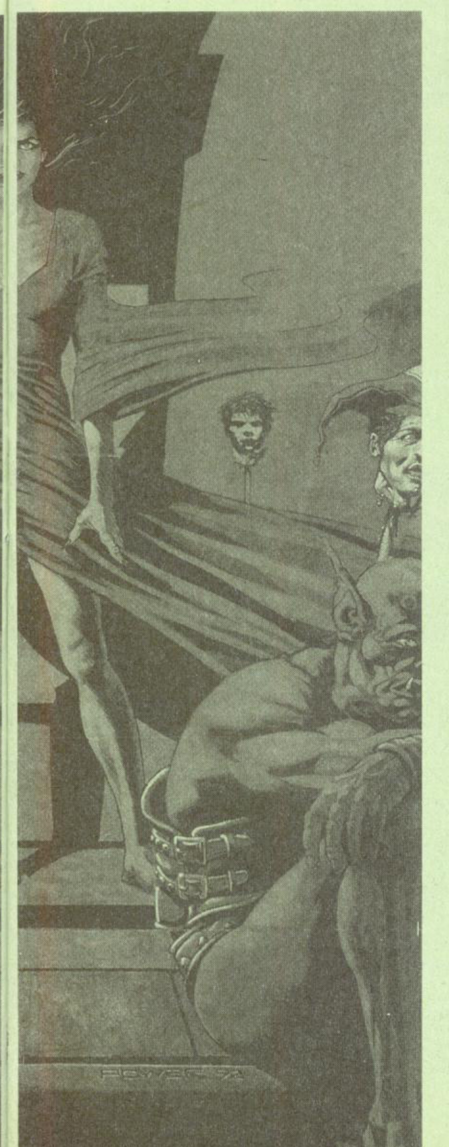
Krebs:

Den Kopf treffen und den Schüssen ausweichen.

Hecht:

Ständig auf das Auge zielen. Der Gegner schwimmt zuerst von schräg oben, dann von schräg unten auf uns zu. Bleibt er in der Bildschirmmitte stehen, begibt man sich in die linke obere Ecke des Screens. Der Hecht drängt Euch nun ganz nach links. Danach weiter nach vorne fliegen und zwischen Rücken- und Schwanzflosse abwarten. Bewegt sich der Fisch wieder nach vorne, fliegt man um die Schwanzflosse herum in die rechte untere Ecke. Hier wartet man, bis der Hecht erfolglos versucht, einen zu zerquetschen. Dann sofort in die linke untere Ecke flüchten (auf die Schüsse der Schnecken achten und ausharren, bis der Gegner wieder hervorschnellt. Nun flink in die Mitte des linken Bildschirmrands eilen, der Hecht schießt aus der rechten Screenhälfte bis in die Mitte hervor. Nachdem er zum zweiten Mal dieses Manöver ausgeführt hat, fliegt man schleunigst an den unteren Rand und läßt den Hecht vorbeischwimmen. Jetzt in die Ecke oben rechts und anschließend in der Screen-Mitte den Attacken des Gegners ausweichen.

Ratte: Einen Superschuß laden und damit gleich die erste



Made umnieten. Die restlichen lassen sich dann ohne Gefahr zerbröseln.

Dose:

Zuerst verpaßt man ihr einen Superschuß, danach sollte man sich ganz nah am Boden in der rechten unteren Ecke postieren und draufhalten.

Puppe:

Hier ist der Streuschuß von großem Nutzen. Man plaziert sich so, daß der unterste der fünf Lichtdolche genau das Auge der Puppe trifft. Fängt Gevatter Nußknacker an, seine Würmchen zu verschießen, wartet man den ersten ab und flüchtet dann in die Ecke links oben. Dort weitere zwei Geschosse abwarten und danach die erste Position wieder einnehmen.

Technospinne:

Nur die Läufer an der Decke sind zerstörbar. Wer hier überleben will, sollte sich stets zwischen den unteren Beinen der Spinne bewegen.

Maschine:

Achtet besonders gut auf den Laser! Öffnet sich der komische Satellit, Feuer frei!

Fisch:

Schießen, was das Zeug hält und immer ausweichen. Teilt sich der Fisch, so konzentriert man das Feuer auf die oberen Fische und zerstört mit den (hoffentlich vorhandenen) Bomben den unteren.

Muschel:

Warten, bis sich die Muschel öffnet, dann kräftig ballern. Vorsicht: Man darf die Schale der Muschel berühren, nur ihr Innenleben nicht!

Fledermaus:

Ständig in der Bildschirmmitte bleiben, gegebenenfalls ausweichen. Schießen nicht vergessen!

Mutant:

Keine besondere Taktik; ausweichen und draufhalten.

Riesenwespe:

Die kleinen Bienen ausmanövrieren und auf das Auge der Wespe zielen.

Ishar

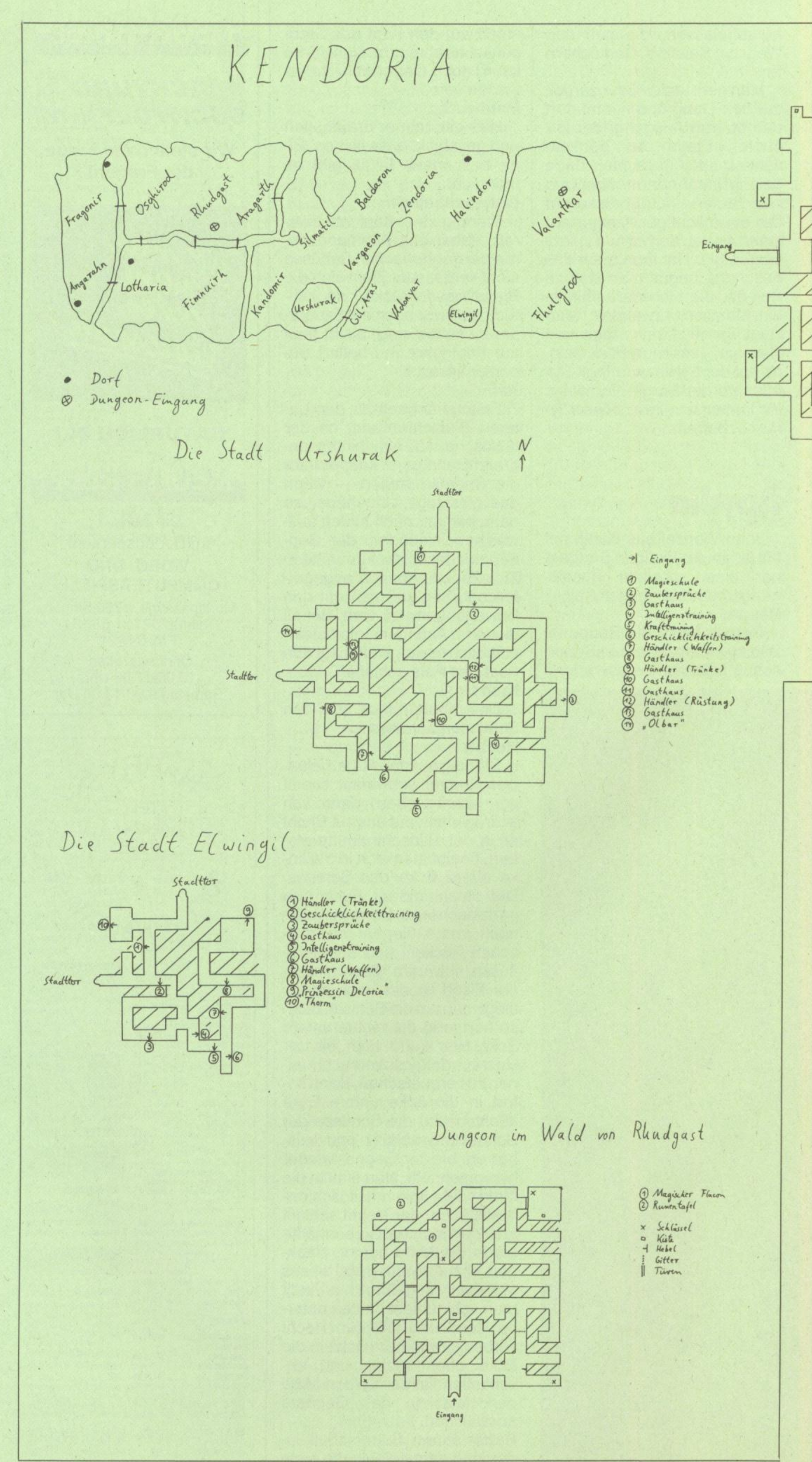
Kaum in den Läden, schon gelöst: Oliver Lach aus Hagen kann wichtige Tips und Karten aller Level bieten.

— Im Dorf im Süden von Angarahn findet man einen Kameraden von Jarel.

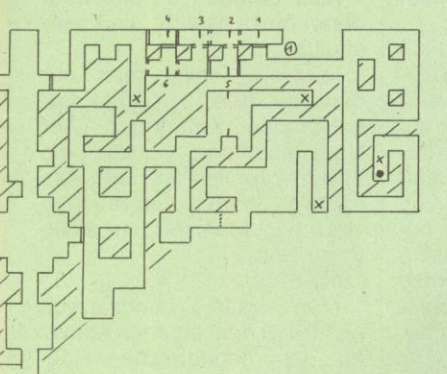
— In Lotharia findet man Azalghorm, den Geist. Östlich von ihm ist eine Runentafel verborgen.

— Der magische Talisman ist im Verlies in Valanthar.

— Die Hexe ist in Fhulgrod. Um



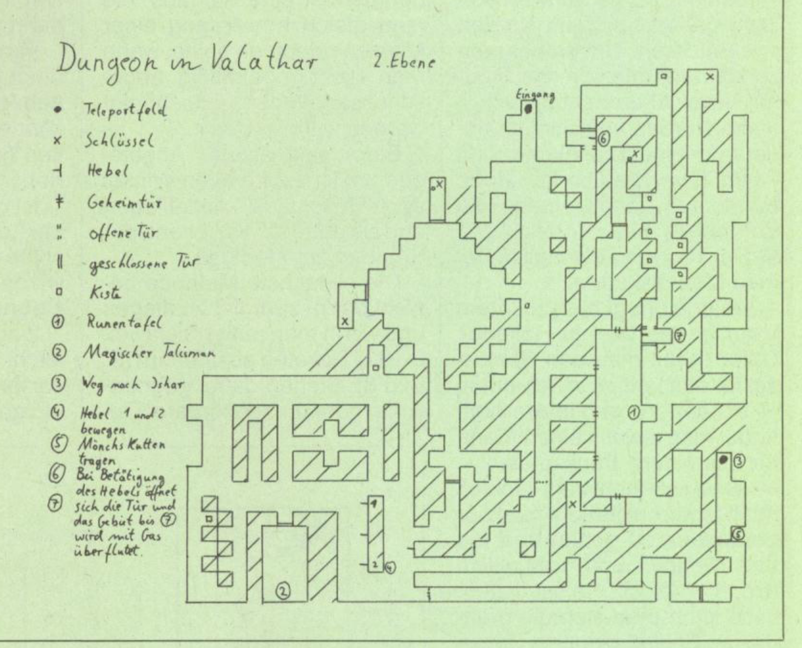
Dungeon in Valathar 1. Ebene



① Hebel in der Reihenfolge 3 4 5 4 bedienen.

- geschlossene Tür
- offene Tür
- x Schlüssel
- □ Kiste
- ● Teleportfeld
- Gitter
- Hebel

Dungeon in Valathar 2. Ebene







sie aus der Schweinegestalt zu befreien, benutzt man den "Arbool"-Trank.
— Weitere Runentafeln befinden sich im Verbotenen Haus in Zendoria, in Gil-Aras und im Verlies in Rhudgast.
— Der magische Flacon befindet sich ebenfalls im Verlies in Rhudgast.
— Das magische Schwert von Jarel befindet sich im Norden von Baldaron. Um es nehmen zu können, müssen alle Figuren Level 10 erreicht haben.
— Im Norden von Silmatil findet man eine Schildkröte.
— Im Turm von Jon im Lande Kandomir nimmt man die Schriftrolle mit.
— Bei Thorm in Elwingil findet man Mönchskutten.
— Deloria bringt man zu ihrem Vater in das Dorf in Halindor. Dafür erhält man den Schlüssel für das Verlies in Valanthar.
— In Zendoria und in Aragarth findet man jeweils einen Mann für besondere Trankzutaten.
— Gelangt man zum Schluß nach Ishar, so braucht man nur geradeaus zu gehen und die drei Gegner und schließlich Krogh selbst ausschalten. Jetzt kann man sich die grandiose Schlußsequenz ansehen!
— Für Besitzer von Diskmonitoren:
In jedem .sav-File findet man bei Sektor 01/232 beginnend die Eigenschaftswerte der Figuren. Bei 07/409 und 410 ist ein Eintrag für den Goldbesitz der ersten Figur.

Armour Alley

Das wurde auch langsam Zeit: Andreas Fröhlich aus Bad Aibling liefert als erster hilfreiche Tips und Karten zu Three Sixtys unterschätzter Strategie-Geschicklichkeitsperle.

Superbunker:
Diese Bunker können nicht zerstört werden. Es lohnt sich aber, sie zu erobern, denn sie können von gegnerischen Fahrzeugen (bis auf Panzer) nicht passiert werden. Am einfachsten ist es, wenn man Fallschirmspringer so abwirft, daß sie möglichst nahe bei der Bunkertür landen (s. Bild 1).

Die zweite Möglichkeit besteht darin, einen Panzer vorauszuschicken, der den Bunker mit dem Flammenwerfer "ausräuchert". Danach können Infanterie oder Fallschirmspringer den Bunker besetzen (s. Bild 2).

Ballonbunker:
Die gegnerischen Bunker können mit ca. 10 Bomben oder 2 Raketen zerstört werden. Um einen Bunker zu erobern, setzt man eine Truppe Infanteristen oder Fallschirmspringer vor dem Bunker ab. Die Soldaten, die nicht im Bunker bleiben können, sammelt man dann wieder auf.

Flugabwehrgeschütz:
Die gegnerischen Geschütze zu zerstören oder zu übernehmen ist eine Aufgabe, die man gleich am Anfang einer Mission erledigen sollte, wenn man nicht regelmäßig abgeschossen oder beschädigt werden will.

Eine waghalsige Angelegenheit ist es, im toten Winkel der Geschütze anzufliegen und sie dann mit Kanonen oder Bomben zu erledigen.

Die einfachste Methode besteht darin, sehr tief zu fliegen und wenn man außer Sichtweite ist, 2 Raketen abzufeuern (S. Bild 3). Stehen dabei gegnerische oder unzerstörbare Gebäude im Weg, so muß man sie entweder zerstören oder einnehmen, denn durch eigene Bunker kann man hinduchfeuern (s. Bilder 4 und 5).

Auch Infanteristen und Fallschirmspringer können ein Geschütz demontieren, wenn man sie vor dem Geschütz absetzt (s. Bild 6). Nach der Aktion kann man die Soldaten dann wieder einsammeln.

Panzer eignen sich nur bedingt dazu, Geschütze auszuheben, denn einige Geschütze können auf Fahrzeuge schießen (jedoch nicht auf Infanterie).

Ist das Geschütz zu weit von der eigenen Basis entfernt, sollte man es durch Ingenieure wieder aufbauen lassen.

Gegnerkonvois:
Gegnerkonvois kann man leicht aufreiben, indem man vor ihnen landet oder vor ihnen einige Millimeter über dem Boden rückwärts fliegt und Raketen und die Bordkanone sprechen läßt (s. Bild 7).

Auch Bomben, die man über dem Konvoi abwirft, sind sehr effektiv.

Infanterie sollte man nur dann mit dem Hubschrauber bekämpfen, wenn man über Napalmbomben oder die "Dumb-Missiles" verfügt. Alle anderen Waffen verbrauchen viel zuviel Munition, um effektiv zu sein.

Luftkampf:
Man sollte grundsätzlich nicht über dem eigenen Konvoi mit dem gegnerischen Hubschrauber kämpfen, da die herunterfallenden Trümmer eines abgeschossenen Hubschraubers oder einer zerstörten Rakete die Fahrzeuge beschädigen oder zerstören können. Kämpfe über dem gegnerischen Konvoi sind aus demselben Grund willkommen. Die

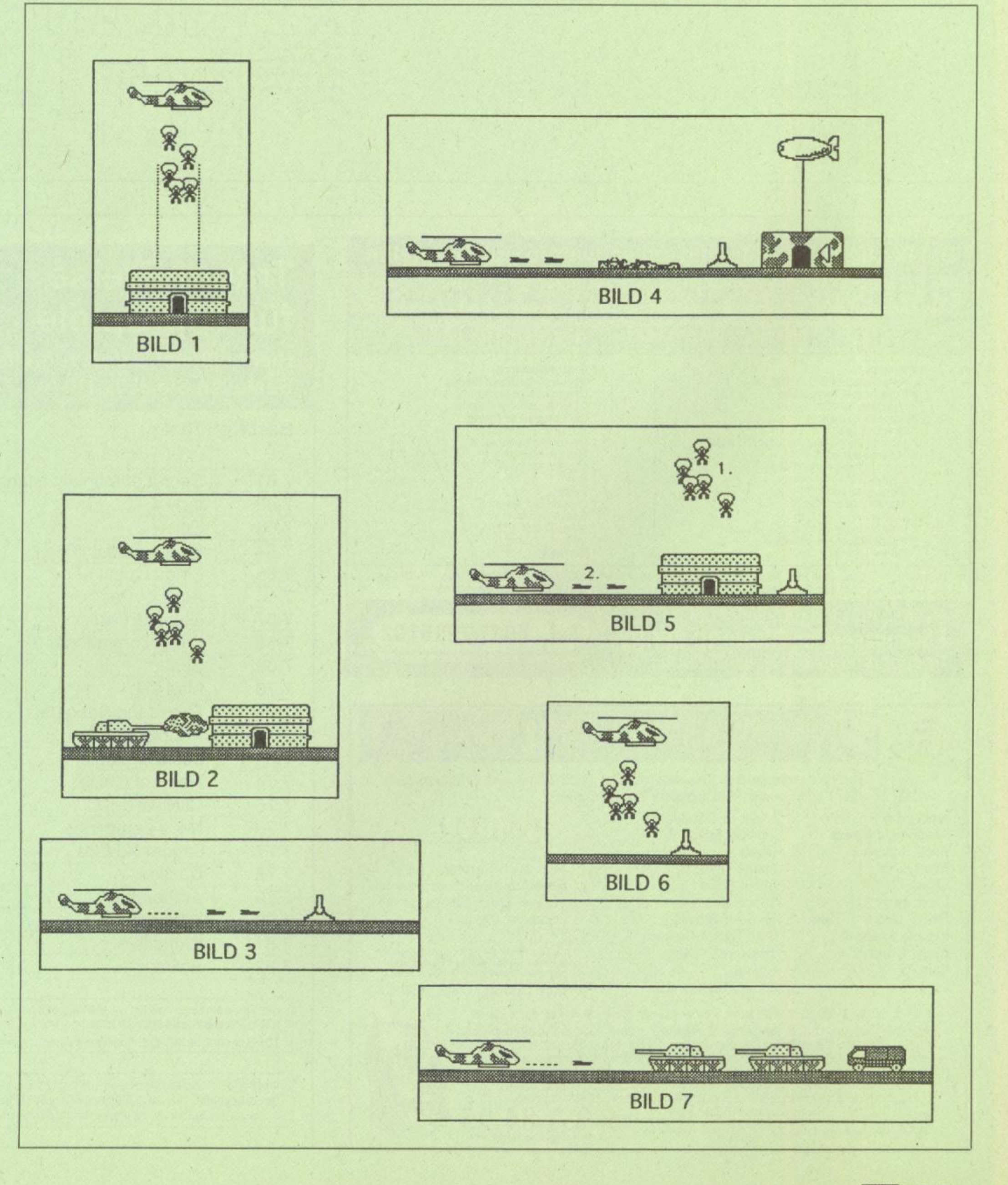
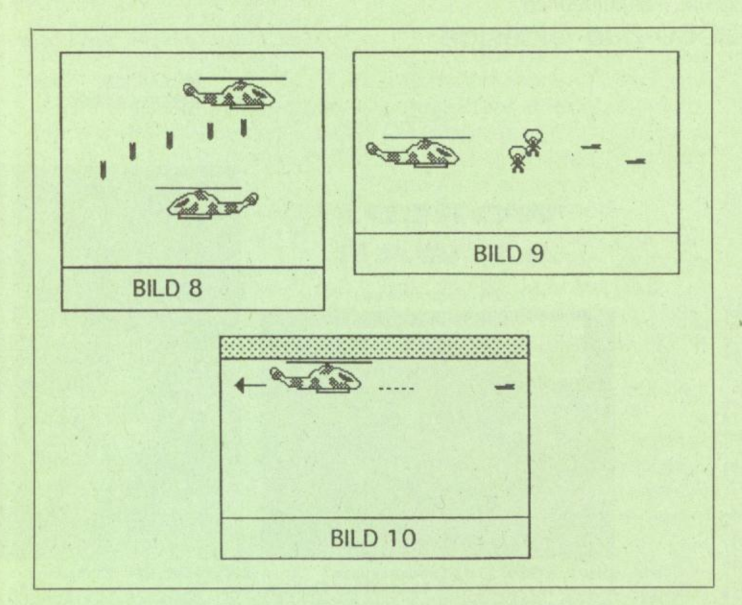


BILD 1
BILD 2
BILD 3
BILD 4
BILD 5
BILD 6
BILD 7


BILD 8
BILD 9
BILD 10

— In den letzten zwei Leveln befindet sich in der Mitte des Schlachtfeldes ein Landepfad.

(In den jeweiligen Spalten wird die benötigte Schußanzahl für eine Waffe angegeben, mit der man ein spezielles Fahrzeug zerstören kann. Ein "—" bedeutet, daß die Waffe gegen diesen Fahrzeugtyp nicht besonders effektiv ist. Die Werte in der Infanteriespalte gelten für eine Gruppe von fünf Infanteristen.

Bordkanone ist nur in den Anfangsleveln gegen den Feind hilfreich — später kann man sie getrost vergessen.

Auch durch Raketen läßt sich der Gegner nur anfangs ab und zu abschießen. Sie haben aber den Vorteil, daß der Feind einige Zeit mit Ausweichmanövern und ähnlichem beschäftigt ist. Dadurch kann man hervorragend Zeit schinden.

In späteren Leveln läßt sich der gegnerische Hubschrauber am besten mit Bomben zerstören. Man fliegt rückwärts vor ihm her und weicht gegebenenfalls seinen Schüssen aus. In einem günstigen Moment fliegt man über ihn drüber, während man einen Bombenteppich wirft (s. Bild 8). Aber Vorsicht — der Gegner versucht dies natürlich auch!

Wird man selber von Raketen verfolgt, so gibt es vier Möglichkeiten, sie loszuwerden:

1. Man wirft ein oder zwei Fallschirmspringer ab und versucht, die Rakete in die Fallschirmspringer zu locken (s. Bild 9).
2. Man versucht, die Raketen in den Ballon des eigenen Bunkers zu leiten.
3. Man fliegt rückwärts am oberen Bildschirmrand entlang (der Heli muß nach hinten geneigt sein). Die Rakete tut dann dasselbe und sobald sie 2 bis 3 cm entfernt ist, holt man sie mit einem kurzen Dauerfeuer vom Himmel (s. Bild 10).
4. Man weicht ihr so lange aus, bis ihr der Sprit ausgeht (sie fängt dann an zu rauchen). Aber Vorsicht: die herunterfallende Rakete könnte zufällig eines Eurer Fahrzeuge treffen und zerstören.

Konvoizusammenstellung:
Viele Panzer schaden nie, und auch die Raketenwerfer sind aus obengenanntem Grund (Zeit schinden!) sehr nützlich (Abschüsse werden damit leider nur anfangs erzielt). Ganz am Ende des Konvois sollten die Vans folgen. Alle Fahrzeuge sollten mit ca. 2 Wagenlängen Abstand fahren (Bombenteppiche und Splitter verlieren so etwas von ihrer Wirkung).

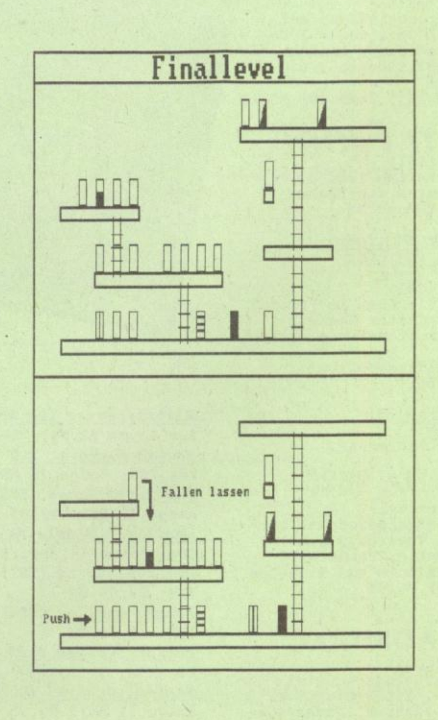
Generelles:
— Zerstört sowenig Gebäude wie möglich, denn auch sie bringen Geld ein, ist der Level einmal geschafft.
— Habt immer mindestens einen Hubschrauber in Reserve.
— Zerstört bei einem Gegnerkonvoi immer erst alle Panzer. Mit dem Rest hat der eigene Konvoi dann keine Probleme mehr.
— Sorgt für einen stetigen Angriffsfluß.
— Lieber zwei kleinere Konvois als einen großen.
— Erschöpft Euren Geldvorrat nie vollständig (nicht unter 20 gehen).
— Bevor Ihr einen Konvoi losschickt, zerstört erst alle gegnerischen Geschütze.
— Ihr habt einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil dem gegnerischen Hubschrauber gegenüber.
— In einen Superbunker passen bis zu 5 Soldaten, in einen Ballonbunker bis zu zwei.
— Gelingt es Euch, ein paar Fallschirmspringer über dem gegnerischen Endbunker abzuwerfen, gibt es zusätzliches Geld (die Soldaten müssen den Bunker natürlich zuerst erobern).
— Erlaubt dem gegnerischen Heli auf keinen Fall, Fallschirmspringer über dem eigenen Hauptquartier abzuwerfen, andernfalls geht Eure Kohle flöten.

Push Over

Ameisen-Power! Auf vielfachen Wunsch aller verzweifelten Dominosteingeschädigten, hier endgültig alle Codes der hundert Grübel-Level. Als besonderen Service liefert Bernd Przybylski aus Berlin eine Zeichnung des letzten Levels, auf der die genaue Vorgehensweise grafisch erklärt wird.

PUSHOVER
========

	01536		09222		23070	80.	28927
	01024		09734	55.	22558		29439
	03072	30.	08718		18494		30463
05.	03584		08206		19006		29951
	02560		24590		20030		31999
	02048		25102		19518	85.	32511
	06144		26126	60.	17470		31487
	06656	35.	25614		17982		30975
10.	07680		27662		16958		26879
	07168		28174		16510		27647
	05122		27150		16511	90.	28671
	05634		26638	65.	17023		28159
	04610	40.	30734		18047		26111
15.	04098		31246		17535		26623
	12290		32270		19583		25599
	12802		31758		20095	95.	25087
	13826		29726	70.	19071		08703
	13314	45.	30238		18559		09215
20.	15362		29214		22655		10239
	15878		28702		23167		09727
	14854		20510		24191		44543
	14342		21022	75.	23679		
	10246	50.	22046		21631		
25.	10758		21534		22143		
	11782		23582		21247		
	11270		24094		20735		



The Simpsons

Thomas "Bartman" Kling aus München ist heil aus Springfield zurückgekommen und bringt eine komplette Chronik aller Ereignisse mit. Man sieht, auch ein Geschicklichkeitsspiel läßt sich hervorragend zu einem schönen Tip verarbeiten.

Level 1: Die Straßen von Springfield

In diesem Level kann man fast alles umsprühen, was einem an purpurroten Objekten in den Weg kommt — ausgenommen natürlich die Ausnahmen:

Die Kugel und das Pferdchen deckt man mit der an der Leine hängenden Wäsche ab. Den Farbeimer kann man duch einfaches Duchgehen umwerfen. Sein Inhalt ergießt sich dann über die Markise und färbt sie rot. Die frische Farbe des Sonnendaches spült man mit Wasser aus dem Hydranten ab, dazu kauft man im Werkzeugladen den Schraubenschlüssel, stellt sich dann an den Hydranten und dreht ihn damit auf.

Die Leuchtreklame des Bowling-Centers wird mit einem gezielten Raketenschuß in dessen rechte obere Ecke eingeschaltet.

Ebenso leicht lassen sich die roten Rollos an den Fenstern des Altenheimes mit gezielten Raketenschüssen öffnen. Den Vogel im Schaufenster muß man mit einer Knallerbse erschrecken. Dazu stellt man sich in die linke untere Ecke des Fensters und wirft eine Cherry Bomb nach rechts (Vorsicht Hund)! Den Vogel auf der Statue beseitigt wieder eine Rakete.

Was, Ihr habt alles umgefärbt und es fehlt immer noch ein Objekt? Tja, dann könnte es sein, daß Ihr den Parkwächter vergessen habt. Um ihm ebenfalls ein neues Outfit zu verpassen, geht man am besten so vor:

Man stellt sich direkt vor das Schild "Keep Off" und springt. Jetzt geht man ein bißchen nach rechts, bis man etwa in der linken Hälfte des Busches steht. Kommt der Wächter, beginnt man sofort zu sprühen und springt dann nach rechts weg. Achtung — diese Aktionen verlangen ein gutes Timing. Der geringste Fehler kann schlimme Folgen haben. Entweder erwischt der Aufseher Bart (was ein halbes Leben kostet, aber das kleinere Übel wäre) oder er entkommt uns, bevor wir ihn umfärben können. In diesem Falle ist das Spiel gelaufen, denn er kommt nicht wieder. Man muß also von vorne beginnen.

Noch einige besondere Tips zu Level 1:

Man kann praktisch auf alle Bewohner springen, die man trifft. Lediglich der Typ, der vor dem Werkzeugladen erscheint, ist nicht mutiert.

Die Blumenschalen kann man nur von einem tiefer liegenden Standplatz erreichen; mit dem Schlüssel kann man den Duchgang zum Altenheim benutzen.

Um beim Skateboard-Fahrer Jimbob aus dem Weg zu gehen: Sobald man ihn sieht, so schnell wie möglich die obere Kante des Gehwegs ansteuern und Stoff geben! Im Gebüsch unter der Wäscheleine ist ein Krusty versteckt. Erreichen kann man ihn, indem man von links kommend über das erste Monster springt und dann wartet, bis das zweite den rechten Rand des Busches verlassen hat. Dann loslaufen und im Sprung (an der rechten Kante des Busches) den davonfliegenden Krusty einsammeln.

Wer partout den Krusty auf dem Kinodach haben will — einfach nur ein wenig nach rechts gehen, bis man knapp vor einem springenden Monster steht. Dann Feuertaste drücken und einen langen Sprung auf den Abfallkübel machen. Den Joystick weiter nach rechts gedrückt halten (Feuertaste auch) und im Flug den Clown einkassieren.

Um Nelson zu besiegen, braucht man eigentlich nur am linken Bildschirmrand stehen zu bleiben und fleißig Wasserbomben zu werfen. Kommt eine solche von Nelson, muß man natürlich springen. Hat man Maggie dabei, so kann man die Bowlingkugeln durch einfaches Anspringen ebenfalls gegen seinen Rivalen einsetzen.

Level 2: Das Einkaufszentrum

Wer diesen Level zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, wird sicherlich ernste Zweifel haben, ihn überhaupt mal zu schaffen. Aber keine Sorge, es wird schon werden!

Grundsätzlich gilt: Hüte und Beweise nach Möglichkeit nur in ruhigen Zonen einsammeln!

Vom Startplatz aus geht man am besten stur nach rechts. Die Ringe springen dann exakt über Bart hinweg. Der Versuch, ihnen auszuweichen, sei Fortgeschrittenen überlassen, denn er endet häufig tödlich.



Im gleichen Atemzug bewegt man sich an den zwei Tüten vorbei (oder vielmehr drunten durch) bevor man nach einer kleinen Atempause auch noch den Pappbecher hinter sich läßt. Die nun folgenden Ringe sind nach obengenanntem Muster zu unterqueren.

So, und jetzt beginnt der Spaß!

Bart steht nun vor einer Grube nassen Zements und muß die vorgesehene "Umleitung" benutzen. Das Schwierigste daran ist der Sprung auf die erste Plattform; man muß ihn sehr gut üben! Seid nicht traurig, wenn Ihr beim ersten Mal alle Euch zur Verfügung stehenden Leben im Beton versenkt, das ging mir genauso (manchmal auch heute noch). Als Tip sei aber verraten, daß ein normaler Sprung mit ein wenig Anlauf ausreicht, und man nicht mit langen Jumps experimentieren muß.

Doch das war nur der Anfang. Die Sprünge auf die nächsten Plattformen sind teilweise genauso nervenzerrend. Den Gipfel des Sprungtrainings bilden aber die Lollies, die sich in schnellem Tempo drehen und bekanntlich nur besprungen werden können, wenn ihre Stiele gerade nicht nach oben oder unten zeigen. Auch hier hilft nur eisernes Üben — viel Erfolg! Es geht allerdings auch einfacher: Wenn man nämlich auf der zweiten Plattform dreimal senkrecht nach oben springt, dann transportiert sie Bart automatisch ans Ende der Grube. (Aber das verrate ich nicht, ätsch!) Als Belohnung gibt es auch hier wieder einen Krusty.

Den nun folgenden zwei Ringen entkommen, warten ein paar einfache Zuckerstangen auf uns — kein Problem! Auch die folgende Anordnung macht keine Schwierigkeiten, wenn man wartet, bis beide Gegner etwa zur gleichen Zeit springen. Doch dann kommt er — Dr. Marvin Monroe! Ihm muß man nur dreimal auf die Birne hopsen und er ist hinüber. Diese Vorgehensweise erfordert nur wenig Timing, da man dann springen muß, wenn er gerade nichts wirft.

Mit der Rolltreppe geht es dann in die Lederwarenabteilung. Diese bietet eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten. Nur auf die folgenden Dinge sollte man achtgeben:

Man sollte auf jeden Fall mit Springen im Bereich von Türen vorsichtig sein, da man sonst schnell ungewollt auf dem Kopf einer Person landet. Was so springt wie ein Ring, kann

auch so unterquert werden. Das Halbschuhgespann ist auch kein Problem, wenn man sich den auf dem Boden liegenden Hut als Warteplatz wählt.

Vorsicht vor den Cowboystiefeln! Sie krachen von oben herab und erheben sich nur für kurze Zeit wieder.

Am Ende des Stockwerks erwartet uns ein Riesenschuh als Zwischengegner. Da er nicht schießt, ist er sehr einfach zu besiegen. Man springt lediglich in den Momenten, in denen er sich nicht bewegt, auf den Kopf seines "Führers", und das drei Mal. Aufpassen muß man nur, daß man nicht unter den Riesentreter gerät und dabei plattgemacht wird. Senkt er sich ab, so ist auch das Springen unter die Schuhsohle verboten.

Wieder eine Rolltreppe — und wir sind in der Spielwarenabteilung. Auch die ist ohne Probleme zu bewältigen. Allerdings spielen hier Kinder mit Tüten, was unsere besondere Vorsicht erfordert. Während einige Kids mit Tüten über dem Kopf herumlaufen (und so nichts mehr sehen), veranstalten andere eine Art Sackhüpfen damit. Des weiteren hat man es hier auch noch mit Zauberutensilien zu tun. Die Zylinder, aus denen die Kaninchen hervorspringen, kann man ebenfalls einsammeln. Die Langohren kann man unterlaufen, was aber nur in zwei Einzelschritten funktioniert. Dazu muß man sich genau zwischen sie stellen, was allerdings ein wenig Präzision erfordert.

Hat man die angriffslustigen Bananenschalen (?) erreicht, so ist dies die letzte Stelle, an der man noch Beweise oder Hüte einsammeln kann. Es folgt nämlich wieder eine Zementgrube, diesmal mit Zauberstäben als Sprungziel. Abgesehen vom berühmten "ersten Sprung" (leider) ist sie aber völlig locker zu überqueren. Springt man vom letzten Stab ab, wenn er seine höchste Position erreicht hat, so fällt einem auch ein "Kopf des Jebediah" vor die Füße. Über seine Funktion kann man streiten, da er nur ca. 5 Sekunden wirkt, sich in der folgenden Zone aber kein Gegner aufhält (auch schnelles Laufen bringt hier kaum Vorteile).

Weiter geht es mit ein paar Zauberstäben, die sich auf- und abbewegen. Dann kommt der letzte Zwischengegner dieses Levels: der Zauberer. Im Prinzip kann man ihn genauso angehen wie die anderen Gegner auch. Als neue Schwierigkeit ist nur hinzugekommen, daß er sich laufend an neue Stellen zaubert und nur kurze Zeit nicht schießt. Den ersten Schuß sollte man hier immer abwarten — dann Attacke!!!

Die letzte Rolltreppe führt uns direkt zur Endgegnerin, Frau Botz. Um sie zu besiegen braucht man bloß die abgeworfenen Koffer mittels eines Sprunges wieder nach oben zu schicken, wobei man die Alte treffen sollte. Ohne die Hilfe von Marge ist dieses Vorhaben aber extrem gefährlich. Hat man Marge zur Verfügung, so muß man nur den ersten Koffern ausweichen. Sobald Frau Botz zum ersten Mal von Marge entwaffnet wurde, hopst man auf den nächsten Koffer und wartet dort einen Augenblick, bis er Frau Botz erreicht hat. Diese Aktion wiederholt man ein paar Mal. Schließlich sucht die Gangsterin das Weite.

Level 3: Der Krustyland-Vergnügungspark

Im Vergnügungspark, der für uns leider kein großes Vergnügen ist, sollte man zuerst die Ballons auf dem ersten Zelt einsammeln. Sobald die Tonne wieder erscheint, springt man einfach darüber und geht dann unter dem folgenden Bengel durch, wenn er gerade springt.

An den Glücksspielen sollte man auf jeden Fall teilnehmen, da mit etwas Glück entweder Münzen oder gar Krustys zu gewinnen sind. Hier einige Tips dazu:

In der ersten Bude konzentriert man sich am besten auf die obere Reihe. Dazu springt man einfach hoch und drückt, wenn Bart seine höchste Position erreicht hat, die Feuertaste. Das Glücksrad ist Glückssache — oder doch nicht? Um drei rote Ballons zu treffen, konzentriert man sich zunächst auf den mittleren (den Sprung muß man abschätzen) und bewältigt die beiden oberen dann spielend mit der oben erwähnten Methode.

Bei der Schießbude visiert man vorzugsweise die dritte Reihe an und schießt in dem Moment, in dem sich eine Ente kurz vor dem Zielkreuz befindet.

Geht man weiter (Vorsicht: Bombenwerfer), so gelangt man zum Lukas. Wer will, kann dieses Spiel ja mal probieren...

Obwohl die Schleuder anscheinend zu den Preisen gehört, kann man sie einfach mitnehmen. Auch den Ballon, den der Mann in der Hand hält, kann man ohne Probleme mit-

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 **Monkey Island 2**
IBM-PC kpl. dt. 89,95
AMIGA kpl. dt. 79,95

2 **Wing Commander 1 Deluxe Edition**
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3 **INDIANA JONES 4**
PC mit dt. Anl. + Updatekarte für dt. Version .. 79,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Civilization kpl. dt.	84,95	-------	-------	99,95
5. Wing Commander 2 kpl. dt.	-------	-------	-------	94,95
6. Ultima 7 mit dt. Anl.	-------	-------	-------	89,95
7. Patrizier Der - kpl. dt.	-------	-------	-------	79,95
8. Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.	84,95	-------	-------	84,95
9. Schwarze Auge Das - kpl. dt.	-------	-------	-------	89,95
10. Buck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.	79,95	-------	-------	79,95



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain - PC VGA	89.95	94.95
Codename: Iceman	54.95	–
Colonel's Bequest The	54.95	–
Conquests Of The Longbow - PC VGA	–	94.95
Dagger Of Amon Ra (Laura Bow 2) - PC VGA	–	94.95
Eco Quest - VGA	–	94.95
Heart Of China - kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
King's Quest 4	54.95	104.95
King's Quest 5 - kpl. dt. PC VGA	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 AM 1MB PC VGA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 - kpl. dt.	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 - kpl. dt.	89.95	94.95
Leisure Suit Larry Triple Pack	149.95	149.95
Police Quest 3 - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Quest For Glory 2	–	99.95
Rise Of The Dragon kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
Space Quest 1 - SCI PC VGA	89.95	94.95
Space Quest 4 - kpl. dt. AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Willy Beamish - PC VGA	89.95	94.95

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Super NES + Super Mario World **324.95**
AV Kabel (8-Kanal stereo) **19.95**
High-Tech Action Controller **29.95**

Adventure Island	129.95	Road Riot	129.95
Amazing Tennis	129.95	Sim City	94.95
Caveman Ninja	114.95	Simpsons (Krusty's Fun H.	114.95
Chessmaster	114.95	Super Castlevania 4	114.95
F-Zero	94.95	Super Probotector	114.00
Home Alone 1	129.95	Super R-Type	94.95
Hunt For Red October	129.95	Super Soccer	94.95
James Bond Jun.	129.95	Super Tennis	94.95
Legend Of Zelda	94.95	Super T. M. H. Turtles 4	114.95
Paperboy 2	114.95	Super Wrestlemania Chall.	139.95
Pitfighter	129.95	Terminator 2	139.95
Race Drivin	129.95	Tom & Jerry	129.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89.95	–	89.95	99.95
Abandoned Places	ROL	79.95	–	–	–
Aces Of The Pacific	SIM	–	–	–	89.95
Adventurers The	COM	69.95	–	69.95	84.95
AH 73 Thunder Hawk	SIM	84.95	–	–	84.95
Air Bucks	SIM	–	–	–	84.95
Air Combat Aces	COM	79.95	–	79.95	89.95
Air Land Sea	COM	84.95	–	–	89.95
Airbus A 320	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Amberstar	ROL	84.95	–	84.95	–
Another World	ARC	69.95	–	–	79.95
Bards Tale Construction Kit	ROL	–	–	–	79.95
Bards Tale Trilogie	COM	–	–	–	89.95
Battle Command	SIM	69.95	44.95	–	84.95
Battle Isle Data Disk 1	SIM	49.95	–	–	49.95
Battle Isle - PC HD	STR	79.95	–	–	89.95
Battlehawks 1942	SIM	69.95	–	–	–
Birds Of Prey	SIM	84.95	–	–	–
Bitmap Brothers Vol. 1	COM	74.95	–	–	–
Black Crypt	ROL	69.95	–	–	–
Black Gold	SIM	74.95	49.95	74.95	79.95
Broker King	SIM	–	–	–	79.95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79.95	–	–	79.95
Cadaver	ADV	74.95	–	74.95	89.95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44.95	–	44.95	–
Carl Lewis Challenge	SPO	69.95	–	–	84.95
Castles	SIM	69.95	–	–	84.95
Championship Manager	SPO	69.95	–	–	–
Champions	COM	59.95	44.95	–	69.95
Champions Of Krynn - AM 1 MB	ROL	74.95	74.95	–	74.95
Chess Master 3000 - PC VGA	STR	–	–	–	84.95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	–	–	–	84.95
Conquestador	SIM	79.95	59.95	–	79.95
Conquestador Szenario Disk	SIM	–	19.95	–	–
Crisis In The Kremlin	SIM	–	–	–	99.95
Cruise For A Corpse	ADV	69.95	–	–	79.95
Darkseed	ROL	–	–	–	94.95
Death Knights Of Krynn	ROL	79.95	74.95	–	84.95
Deutsches Afrika Korps	SIM	–	69.95	–	–
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	–	19.95	–	–
Double Double Bill	COM	84.95	–	–	–
Double Dragon 3	ARC	69.95	–	–	–
Dune	ADV	79.95	–	–	89.95
Dynablaster	STR	79.95	–	–	–
Elite	SIM	69.95	–	–	69.95
Elite Plus (PC EGA/VGA)	SIM	–	–	–	94.95
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79.95	59.95	79.95	89.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus	ADV	84.95	–	–	84.95
Epic	SIM	79.95	–	–	84.95
Epyx Sporting Gold	COM	69.95	–	–	–
Espana - The Games	SPO	79.95	–	79.95	89.95
Eternam	ARC	–	–	–	89.95
Euro Football Champ	SPO	69.95	–	–	–
Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.	ROL	84.95	–	–	84.95
F 117 A Nighthawk	SIM	–	–	–	99.95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter	SIM	84.95	–	84.95	89.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0 erforderl.)	SIM	–	–	–	99.95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79.95	–	79.95	–
Flight Of The Intruder	SIM	49.95	–	89.95	–
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	–	–	–	149.95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79.95	69.95	–	89.95
Global Effect	SIM	84.95	–	–	89.95
Gobliins	STR	69.95	–	69.95	69.95
Grandmaster Chess	STR	–	–	–	84.95
Great Courts 2 (AM 1 MB)	SPO	74.95	–	74.95	79.90
Great Napoleon Battles	SIM	–	–	–	79.95
Gunship	SIM	69.95	59.95	–	89.95
Gunship 2000	SIM	–	–	–	99.95
Hard Nova	STR	69.95	–	69.95	79.95
Harpoon 1.21	SIM	84.95	–	–	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	–	–	49.95
Heimdall	ROL	79.95	–	79.95	89.95
Heroes Of The 357th	SIM	–	–	–	84.95
Hook	ARC	69.95	–	69.95	89.95
Indiana Jones 3 Adv. - nur VGA	ADV	–	–	–	89.95
Indiana Jones 3 Adv. - PC EGA	ADV	67.95	–	67.95	67.95
Ishar	ROL	79.95	–	–	79.95
Jaguar XJ 220	SIM	79.95	–	–	–
Jetfighter 2	SIM	–	–	–	89.95
John Madden Football	SPO	69.95	–	–	–
Kaiser	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Kathedrale Die	ADV	89.95	–	–	89.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	–	–	94.95
Legend Of Faerghail	ROL	74.95	–	74.95	74.95
Links Golf - PC VGA AM nur HD	SPO	84.95	–	–	94.95
Locomotion	SIM	69.95	–	–	–
Loom (Lucasfilm)	ADV	79.95	–	79.95	79.95
Lord Of The Rings	ADV	69.95	–	–	84.95
Lord Of The Rings 2	STR	–	–	–	84.95
Lure Of The Temptress	ROL	79.95	–	–	–
M 1 Tank Platoon	SIM	79.95	–	79.95	94.95
Mad TV	STR	79.95	–	–	89.95
Manchester United Europa	SPO	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion	ADV	69.95	44.95	69.95	69.95
Megatraveller 1	ROL	74.95	–	74.95	–
Megatraveller 2	ROL	–	–	–	84.95
Mega-Lo-Mania + First Samurai	STR	79.95	–	79.95	–
Mercenary 3	ROL	74.95	–	–	–
Microprose Golf	SPO	84.95	–	84.95	–
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84.95	–	84.95	–
Midwinter 2	SIM	84.95	–	84.95	99.95
Might & Magic 3	ROL	79.95	–	–	89.95
Monkey Island 1 - kpl. dt. PC VGA	ADV	74.95	–	–	89.95
Ökolopoli	SIM	–	–	–	129.95
Paperboy 2	ARC	69.95	–	–	69.95
PGA Golf Courses	SPO	44.95	–	–	44.95
PGA Golf Courses für Windows	SPO	–	–	–	44.95
PGA Golf für Windows	SPO	–	–	–	99.95
PGA Golf Plus (Tour incl. Courses)	SPO	79.95	–	–	84.95
Pirates !	SIM	69.95	54.95	–	69.95
Plan 9 From Outer Space mit Video	ADV	–	–	–	104.95
Pool Of Radiance - AM 1 MB	ROL	39.95	69.95	–	69.95
Pools Of Darkness kpl. dt.	ROL	89.95	–	–	89.95
Populous 2	STR	79.95	–	79.95	–
Populous World Editor	STR	44.95	–	–	–
Ports Of Call	SIM	69.95	–	–	84.95
Power Hits	COM	69.95	–	–	79.95
Quest & Glory	COM	79.95	–	79.95	89.95
Railroad Tycoon	SIM	84.95	–	84.95	94.95
Rainbow Collection	COM	54.95	44.95	–	–
Rampart	STR	–	–	–	29.95
Realms	ARC	79.95	–	–	84.95
Red Baron - kpl.dt. AM 1 MB PC VGA	SIM	84.95	–	–	89.95
Return Of Medusa	ROL	69.95	–	–	79.95
Rocketeer - kpl. dt. PC VGA	STR	79.95	–	–	79.95
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79.95	–	–	79.95
Sensible Soccer	SPO	69.95	–	69.95	–
Shadow Sorcerer	ROL	79.95	–	79.95	84.95
Shadowlands	ROL	79.95	–	79.95	79.95
Shuttle kpl. dt.	SIM	–	–	–	114.95
Silent Service 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Sim Ant kpl. dt.	SIM	89.95	–	–	89.95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Terrain Editor	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City und Populous	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Sim Earth	SIM	–	–	–	84.95
Soul Crystal	ROL	69.95	44.95	69.95	79.95
Special Forces	SIM	84.95	–	84.95	–
Spirit Of Adventure	ROL	69.95	44.95	–	79.95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	–	–	–	84.95
Starbyte Collection No. 1	COM	74.95	49.95	–	79.95
Starbyte Super Soccer	SPO	69.95	49.95	–	79.95
Starflight 2	ROL	69.95	–	–	79.95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59.95	–	–	69.95
S.W.O.T.L. - englisch	SIM	–	–	–	89.95
S.W.O.T.L. HE 162 - englisch	SIM	–	–	–	44.95
S.W.O.T.L. P 38 - englisch	SIM	–	–	–	39.95
S.W.O.T.L. P 80 - englisch	SIM	–	–	–	39.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34.95	–	44.95	34.95
Ultima 5	ROL	79.95	49.95	–	–
Ultima 6	ROL	79.95	39.95	79.95	79.95
Ultima Underworld	ROL	–	–	–	89.95
UMS 2	SIM	79.95	–	79.95	89.95
UMS 2 Planeten-Editor	SIM	–	–	–	79.95
Utopia New Worlds	STR	44.95	–	44.95	–
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89.95	–	–	89.95
Windows Entertainment Pack	COM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1	SIM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1 Secret Missions 1	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 1 Secret Missions 2	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 2 Special Operat. 1	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Special Operat. 2	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	–	–	–	49.95
Winter Challenge	SPO	–	–	–	84.95
Winzer	SIM	69.95	49.95	–	79.95
Wizardry 6 - Bane Cosm.F. kpl. dt	ROL	79.95	–	–	79.95
World Wrestling Federation	SPO	69.95	44.95	–	–
Zak Mc Kracken	ADV	69.95	49.95	69.95	69.95

Ab Anfang September auch in Deutschland! das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**











AUFTRAGGEBER

P 0 /92

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

gehen lassen. Das größte sich nun ergebende Problem dürften die Killer-Clowns sein. Man muß sie wohl oder übel überspringen — aber bitte rechtzeitig! Vorsicht ist auch bei jenen Zelten geboten, aus deren Fenstern wieder Glondipen kommen (was oft passieren kann, wenn auch Clowns erscheinen).

Hat man endlich die letzte rollende Tonne überwunden, so gelangt man ins Fun House, wo man zunächst an einer Anordnung vertrackter Türen sein Geschick sowie sein Kombinationsvermögen testen kann. Schafft man es, so verwandeln sich alle Türen in Ballons — leider nur für begrenzte Zeit.

Das nächste Problem heißt: Wie erreiche ich eine Plattform, die höher ist als ich springen kann? Des Rätsels Lösung liegt in den verschiedenen Röhren, aus denen in regelmäßigen Abständen Gase aufsteigen. Aufpassen muß man nur, daß man nicht versehentlich zu weit fliegt.

Der weitere Weg wird nur noch von einem kugelnden Jungen erschwert. Hier heißt die Devise: Überspringen und sofort die Plattformen erklimmen. Diese sind im Zick-Zack angeordnet und daher leicht zu absolvieren. Leider kommt schon wieder Explosives von oben, damit es nicht ganz so einfach wird. Ganz Mutige können sich in diesem Teil wieder einen Krusty schnappen. Die letzten paar Meter muß man wieder darauf achten, nicht mit einem Jungen zusammenzustoßen. Er kommt relativ spät nach dem ersten — man muß kurz warten. Wieder an der frischen Luft erwarten uns Killer-Clowns und Kriechmonster. Dann kommt die Sensation: Das Riesenrad! Man springt einfach auf die Gondel und fährt mit ihr auf die andere Seite (die Gondeln lassen sich von einem Zeltdach aus am einfachsten erreichen). Sollten noch Goals fehlen, so hat man nun die letzte Gelegenheit, welche einzusammeln. Man muß aber danach wieder eine Extrarunde auf dem Riesenrad drehen, damit wieder ein neuer Ballon geflogen kommt.

Am Ende erwartet uns Bob, der Pausenclown. Die Tatsache seiner übergroßen Füße können wir hier für uns ausnutzen. Man springt auf seine großen Latschen (was ihm nicht immer sehr angenehm zu sein scheint). Wichtig ist nur, daß man immer in seiner Nähe bleibt, da man so vor seinen großen Gewaltsprüngen sicher ist und ihnen gut ausweichen kann. Lisa kann diesen Kampf dadurch abkürzen, daß sie Bob einige Bowlingkugeln auf den Kopf fallen läßt.

Level 4: Das Museum für Naturgeschichte

Vorab ein Hinweis zum Thema Beweise in diesem Level: Da außerhalb der Besuchszeit keine Besucher im Museum herumlaufen, muß man hier die Museumswärter inspizieren und ihnen die Beweise entlocken.

Im Springfield-Museum muß man so ziemlich auf alles gefaßt sein. Nach dem Überspringen des ersten Glondipen fallen seine Kollegen im wahrsten Sinne des Wortes "aus dem Rahmen".

Um an das erste "Exit"-Schild zu gelangen, stellt man sich einfach rechts auf die Vitrine. Kurz bevor der Zebloid seinen Rahmen verläßt, macht man dann einen langen Sprung nach links in diesen Rahmen, dem sofort ein kleiner Sprung in den Rahmen links daneben folgen muß. Mit der Dart-Gun schießt man jetzt das Ausgangsschild im Sprung ab.

Noch ein Wort zu den Vitrinen: Man kommt an ihren Inhalt heran, indem man dem Tip aus der Anleitung Folge leistet und einfach ein paarmal auf ihnen herumspringt, so erhebt sich dann der Inhalt und man kann ihn einsammeln.

Die nächste Schwierigkeit besteht in der Alarmanlage des Museums. Dessen grafische Darstellung mag beim ersten Mal möglicherweise etwas irritieren, aber es ist eigentlich ganz einfach. Man stellt sich dazu kurz vor den unteren Laser (am besten wenn der obere gerade aktiv ist) und wartet, bis der oberste Laser erneut feuert. Dann rennt man unter ihm durch. Hat man den Dschungel erreicht (das zweite "Exit"-Schild nicht vergessen), so muß man sich etwas beeilen, da dort ein paar anhängliche Spinnen herumlaufen. Hat man den nächsten Baum unversehrt erklommen, so kann man sich mit einem langen Sprung links eine weitere Dart-Gun schnappen und/oder mit ein paar präzisen Sprüngen nach rechts die Treibsandkuhle überqueren — aber bitte nicht mit der Libelle kollidieren.

Nun steht Bart vor einem großen See. Um diesen zu überqueren, stellt man sich auf den rechten Ast des Baumes an die äußerste Kante und springt, sobald sich im Wasser etwas regt, nach rechts ab. Dieser Sprung erfordert mal wieder etwas Timing. Auf dem Krokodil sicher gelandet, sollte man sich möglichst rechts halten, um nicht von der herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Sobald das Krokodil umkehrt, schnell einen Sprung auf das nächste machen. Aufpassen, daß man nicht versehentlich zu früh springt. Vom dritten Kroko im letzten Moment einen satten Sprung über die Spinne auf die andere Seite machen und der Kokosnuß ausweichen.

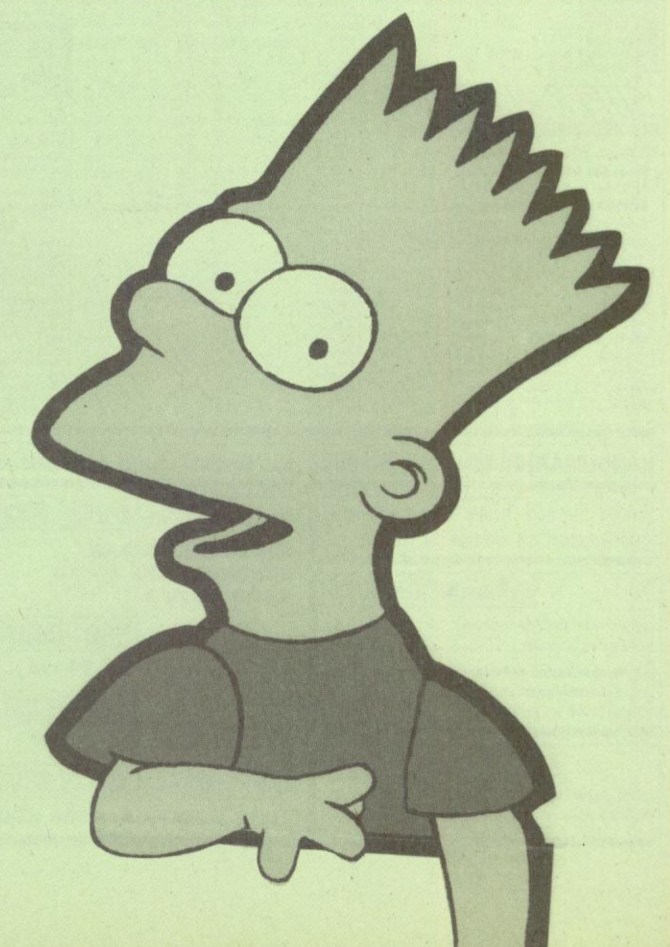
Jetzt wird es etwas anstrengend: Man muß den Affen überwinden und über die Kuhle auf die andere Seite gelangen. Der Affe wirft ständig mit Kokosnüssen — also Vorsicht! Auf der anderen Seite erwarten uns ein paar leicht zu unterquerende Spinnen. Diese sind reine Nervensache, man darf nur nicht zu leichtsinnig sein.

Dann aber kommt wieder ein Zwischengegner, eine schießende Pflanze. Man rennt einfach auf sie zu und springt auf sie drauf. Dort wartet man ihren nächsten Schuß ab, läßt sich links heruntersacken und springt erneut. Selbiges wiederholt man ein weiteres Mal und die Pflanze ist Geschichte. Nach gewonnenem Kampf auf den Stumpf steigen und das "Exit"-Schild erlegen.

Jetzt kommt wieder eine heikle Situation. Der Alarmlaser hier schießt stetig auf gleicher Höhe, darunter befindet sich wieder ein Bild mit einem Zebloid. Es braucht an dieser Stelle einen wirklich präzisen Sprung, nicht zu kurz (sonst Laser) und nicht zu lang (sonst Monster). Hat man es geschafft, folgt wieder etwas Routinearbeit. Außerdem hat man zum zweiten Mal die Chance, einen "Kopf des Jebediah" zu erhaschen, mit dem man das "Exit"-Schild unter Umständen gefahrloser erhaschen kann. Abschluß ist hier eine weitere Laserbarriere, die aber eigentlich keine Probleme mehr bereiten sollte.

So, Freund! Jetzt kommt wieder ein kleines Sprungtraining auf uns zu. Kurz nachdem man den ersten roten Stein betreten hat, färbt sich ein weiterer rot. Diesen gilt es jetzt exakt zu bespringen. Daraufhin folgt wieder ein anderer usw. Kurz vor dem Ende muß man einen etwas längeren Sprung machen. Auf keinen Fall darf man hier zu lange warten, da die letzte Platte schnell wieder verschwindet.

Hat man diese Gemeinheit lebend überstanden, so kommt es jetzt noch dicker: Man steht vor der Aufgabe, auf einen recht weit entfernten Mauerstein springen zu müssen. Hat man diesen Todessprung (leicht kann man ihn nun wirklich nicht nennen) geschafft, so erscheint nach kurzer Zeit ein weiterer Stein, während der, auf dem man vorher stand, verschwindet. Das bedeutet:



Man muß das oben bereits erwähnte Schema noch einmal anwenden. Viel Spaß dabei!

Wer es nun überhaupt nicht schafft — nur keine Panik! Es gibt nämlich an dieser Stelle eine leichtere Abkürzung. Man stellt sich auf die zweite rote Platte und macht einen kleinen Sprung nach rechts oben. Dann steht Bart auf einem Mauerstein und kann mit Hilfe einiger kleiner Sprünge nach rechts das gesamte "Sprungtraining" umgehen.

Hat man die andere Seite in immer noch lebendigem Zustand erreicht (Bravo!), geben sich nun ein paar Schlangen in Körben die Ehre, die es zu überspringen gilt. Dazu braucht man sich nur knapp vor sie zu stellen und dann einen gewagten Sprung darüber zu machen. Wer anschließend nicht aufgespießt werden will, der sollte den nagelartigen Speeren, die folgen, ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Hier sind hohe und zugleich kurze Sprünge gefragt.

Jetzt muß wieder eine Zwischenaufgabe gelöst werden: Es gilt, den goldenen Figuren durch Anspringen Symbole zu entlocken. Diese Symbole muß man einsammeln, wobei der Stumpf in der Mitte stets etwas größer wird. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit den Spinnen zusammenstößt, die in unterschiedlichem Tempo die Mauer hinunterflitzen. Außerdem ist noch zu beachten, daß jeweils nur ein bestimmter Ritter ein Symbol abgibt, während die anderen auf Bart's Sprung überhaupt nicht reagieren.

Ist der Stumpf hoch genug (Bart weigert sich dann, weitere Kreuze anzunehmen), so muß man einen letzten, präzisen Sprung auf ihn machen. Dieser darf auf keinen Fall zu hoch ausfallen, da man sonst auf der Mauer statt auf dem Stumpf landen würde. Hat man es aber geschafft, so versinkt er mit lautem Krachen im Boden und die Aufgabe ist gelöst.

Nachdem man wieder einige Speere überwunden hat, muß man aufpassen, daß man nicht vom wilden Affen gebissen wird, sozusagen. Beide Äffchen springen lediglich hin und her, sie sollten daher also keine große Schwierigkeit darstellen.

Geht man einige Schritte weiter, so öffnet sich eine Steintür' und eine Mumie kommt zum Vorschein. Diese Mumie ist wieder einer der lästigen Zwischengegner und somit auf altbekannte Weise zu besiegen. Äußerst unangenehm ist allerdings die Tatsache, daß sie so unglaublich wendig ist. Daß sie außerdem auch noch schießt, ist ja nun fast schon normal. Hat man sie geschafft, so kann man beruhigt zur normalen Routine übergehen. Wem noch "Exit"-Schilder oder Beweise fehlen — bitteschön! Wer aber zu voreilig springt, könnte eines seiner Leben in Gefahr bringen, denn erstmalig taucht hier ein Wärter auf, der nicht mutiert ist. Ansonsten gibt es in diesem Teil keine schwierigen Dinge.

Dann folgt jedoch eine echt heiße Sache: Man steht vor einem Lavastrom und sucht nach einer Möglichkeit, ihn zu überqueren. Wer es so machen will, wie es offenbar gedacht ist, der riskiert schon wieder seine Leben. Man kann nämlich, wenn man nahe an der Kante steht, eine Stufe höher springen. Dann reicht ein Superlangsprung aus, da der obere Teil des Lavastroms schmaler ist als der untere.

Es folgt eine Sauriergrube, die mit Skeletten ausgestattet ist, die Bart als Sprungziele benutzen kann. Dem ersten Flugsaurier muß man nach links ausweichen, auf keinen Fall sollte man versuchen, ihn zu überspringen! Bei den Sprüngen auf die übrigen Teile muß man beachten, daß man nur auf den flachen Abschnitten stehen kann. Der zweite (längere) Sprung sollte ein Superlangsprung sein. Um einer Kollision mit dem zweiten Flugsaurier zu entgehen, muß man so früh wie möglich auf den sich bewegenden Schädel springen. Größte Vorsicht ist auch beim letzten Sprung angesagt!

Eine weitere Grube wird von einem riesigen Saurier besetzt. Ähnlich wie bei dem Lavastrom muß man nahe an die Grube herangehen und hochspringen (hier geht es eine Stufe höher als bei der Lava), dann dem Saurus auf den Kopf springen und ihn mit ein paar Fußtritten ins Reich der Träume beförden. Daß man dabei wieder Geschossen ausweichen muß, versteht sich ja mittlerweile von selbst, oder? Beim Abstieg von seinem Rücken rechtzeitig abspringen, sonst stürzt man ab.

Danach gibt es wieder ein paar simple Laser — und den Endgegner des Levels. Es handelt sich um einen offensichtlich recht aggressiven Mann, der mit einer besonderen Taktik angreift — als sei er ein Kegler. Seine Geschosse bewegen sich recht langsam, er ist also vergleichsweise einfach zu besiegen.

Level 5: Das Atomkraftwerk

Zum Atomkraftwerk gibt es nicht viel zu sagen. Wo sich die gesuchten Stäbe befinden, ist am besten der Karte zu entnehmen. In diesem letzten Level kommt es vor allem auf gute, präzise Sprünge und ein gutes Timing an. Aber auch hier kann ich einige Tips geben:

Man kann sich von seinen Familienmitgliedern helfen lassen. So ist Homer beispielsweise in der Lage, alle Monster in der Umgebung zu verjagen. Man muß ihm dafür eine Packung Donuts geben. Auf der Suche nach dem letzten Stab muß man daran denken, daß Maggie auch mit einem solchen spielt.

Keine voreiligen Sprünge machen, sofern es die Zeit zuläßt. Lieber einen Moment warten und die Situation überschauen.

Hat man nun endlich alle gesuchten Energieleiter eingesammelt und wieder in den Reaktor eingebaut, so ist das Spiel beendet. Viel Erfolg!

Aces of the Pacific

Jörg Wember und Jörg Becker aus Bochum starten als Piloten-Team in den pazifischen Himmel. Hier ihre Fluganweisungen und zwei Kritikpunkte zum Programm:

Prinzipiell gibt es in diesem Programm nur vier verschiedene Einsatztypen, zu denen wir ein paar Tips gesammelt haben:

— Luftkampf
— Dive und Level Bombing
— Torpedo Bombing
— Ground Attacks

Der Luftkampf:

Egal ob die Mission jetzt Fighter Sweep, Combat Air Patrol, Scramble oder Escort genannt wird: das Ziel ist der Abschuß von möglichst vielen feindlichen Flugzeugen. Wichtig ist jedoch nicht unbedingt die persönliche Abschußquote, sondern der erfolgreiche Abschluß der gesamten Mission. Das zeigt sich am besten bei den Escort-Missionen, wo das Opfern eigener Bomber zum Zwecke der persönlichen Bereicherung an Bodenattacken schwer mit Punktabzügen bestraft wird. Daher sollte man diese nie aus den Augen verlieren. Es ist auch nicht unbedingt jedes Flugzeug zum Luftkampf geeignet. Egal ob man nun einen Sturzkampf- oder einen Torpedobomber fliegt, jedes Einkurven hinter einem Jäger ist aufgrund der eigenen Schwerfälligkeit absolut zwecklos und hat nur zur Folge, daß man außerhalb der eigenen Formation und somit ungeschützter fliegt. Da der Heckschütze angreifende Jäger meldet, sollte man sich auf defensive Ausweichmanöver beschränken. Für Torpedobomber oder allgemein beim Abflug vom Ziel empfiehlt es sich, nicht höher als maximal 100 Fuß, besser noch unter 50 Fuß zu fliegen, da die feindlichen Jäger in dieser Höhe meistens (!) über einen hinwegschießen. Wolken beschränken wohl nur die eigene Sicht. Wir haben anfangs den Versuch gemacht, uns in einer dichten Wolkendecke zu verstecken und uns darauf verlassen, daß die Gegner genausoviel sehen wie wir selbst, nämlich gar nichts. Aus diesem Dornröschenschlaf wurden wir mittels einer tödlichen Salve herausgerissen. Da wir mit hoher Geschwindigkeit versucht hatten, aus dem Feindgebiet herauszufliegen, hatte der amerikanische Jäger nur etwas länger gebraucht, um uns einzuholen.

Sollte man dann jedoch in einem richtigen Jäger sitzen, kann der Spaß beginnen. Ob man trifft, hängt hauptsächlich von der eigenen Erfahrung ab. Beachten muß man dabei die Art der Bewaffnung, wie schnell und wendig das eigene und die feindlichen Flugzeuge sind und wie riskant man fliegen darf (wie viele Treffer darf ich einstecken, wenn ich einen Gegner verfolge und sich sein Kamerad an mein Heck hängt). Die amerikanischen Jäger sind im allgemeinen schneller, stabiler und wesentlich besser bewaffnet, während die japanischen Flugzeuge wendiger sind und fast jeden Amerikaner auskurven können. Daher wenden die "amerikanischen" Computergegner häufig die Taktik des frontalen Angriffs an, indem sie mit ihrer höheren Geschwindigkeit auf Abstand gehen, wenden und im direkten Anflug versuchen, die tödlichen Treffer zu setzen. Dieses Verfahren hat den zusätzlichen Vorteil (oder auch die Gefahr), daß eher Motor oder Cockpit getroffen werden, was eine Maschine oder den Piloten wesentlich schneller außer Gefecht setzen kann, als das langwierige "Zersägen" eines Flugzeuges von hinten. Natürlich können auch Treffer von

der Seite zu einem "Zufallstreffer" führen — somit ist ein intensives Training des Deflection Shooting erforderlich. Anmerken kann man hier noch, daß es für Anfänger mit Sicherheit einfacher ist, wenn sie eine Campaign auf amerikanischer Seite beginnen. Aufgrund der wesentlich besseren Bewaffnung darf man eher mal "draufhalten". Auf der japanischen Seite, besondes bei der Airforce, ist man gezwungen, mit möglichst jedem Schuß zu treffen. Als leuchtendes Beispiel sei hier die Ki-27 Nate genannt, deren 400 Schuß 7,7 mm bei sparsamsten Verbrauch oft gerade mal für zwei Abschüsse reichen. Wenn dann immer noch Gegner in der Luft sind und die eigenen Kollegen offenbar nichts als Löcher in die Luft schießen können, tja... Pech.

Daher sollte man bei der Auswahl des Geschwaders (wenn möglich) auf die Qualität des Piloten achten. Einen Novizen kann man unter Umständen auf einen Banditen aufmerksam machen, der sich wirklich genau an seinem Heck befindet, und der Knabe sieht nichts!

Dive und Level Bombing:

Im Gegensatz zu den wohlbekannten Lucasfilm-Simulatoren "Finest Hour" und "SWOTL" gibt es hier kein richtiges Dive Bombing. Egal ob aus 2000 oder 15000 Fuß, die Bombe trifft immer dann, wenn sich das Ziel ungefähr unter dem Cockpit befindet. Anscheinend beschreiben die Bomben in dieser Simulation keinen richtigen Bogen, sondern finden auch aus 15000 Fuß schon nach zwei bis drei Sekunden das Ziel (bzw. die Erdoberfläche). Wer es nicht glaubt, kann die Flugbahn nach dem Drücken der Taste F8 verfolgen.

Vorsicht jedoch mit der Splitterwirkung: Wer eine schwere Bombe zu tief abwirft, hat manchmal eine etwas eingeschränkte Reichweite (etwa 100 bis 200 Meter). Auf der anderen Seite kann man jedoch auch Glück haben und trifft mit der Bombe z.B. den mittleren Hangar eines Flugplatzes und die Splitter zerstören mal eben die anderen zwei Gebäude mit (Ground Attack mit einer F6F5 Hellcat und zwei 500 lb Bomben).

Torpedo Bombing:

Muß man erwähnen, daß man hier die Schiffe von der Seite angreift, während ein Bombenangriff mit der Längsrichtung eines Schiffes zu erfolgen hat?! Wichtig ist, daß der Torpedo auf einer Höhe von ca. 100 Fuß mit einer Geschwindigkeit von ca. 100 mph. abgeworfen werden muß, und daß der Abwurf nicht zu spät erfolgen darf, da der Torpedo erst nach einer gewissen Zeit im Wasser scharf wird. Wie erwähnt, dient die geringe Höhe als relativ sicherer Schutz gegen Jäger.

Ground Attack:

Ein Bodenangriff sollte ungefähr folgenden Ablauf haben: Zuerst, falls vorhanden, die Bombe werfen, danach, falls vorhanden, die Raketen abschießen. Hier sollte man auf jeden Fall etwas höher zielen, da die Rakteten eine etwas abfallende Flugbahn beschreiben. Den Rest darf man dann, falls noch vorhanden, mit den Bordwaffen beschießen. Doch um unnützem Munitionsverbrauch vorzubeugen, werden Hangars und größere Schiffe von MGs und MKs nicht beschädigt; man sollte da die kleinen Nebenziele aufs Korn nehmen, die zumindest ein paar Punkte mehr einbringen. Wichtiger ist jedoch das primäre Ziel: Werden bei einem Angriff auf einen Flughafen nicht alle Hangars zerstört, so gilt die Mission nicht als vollständig abgeschlossen und wird mit entsprechend weniger Punkten bewertet.

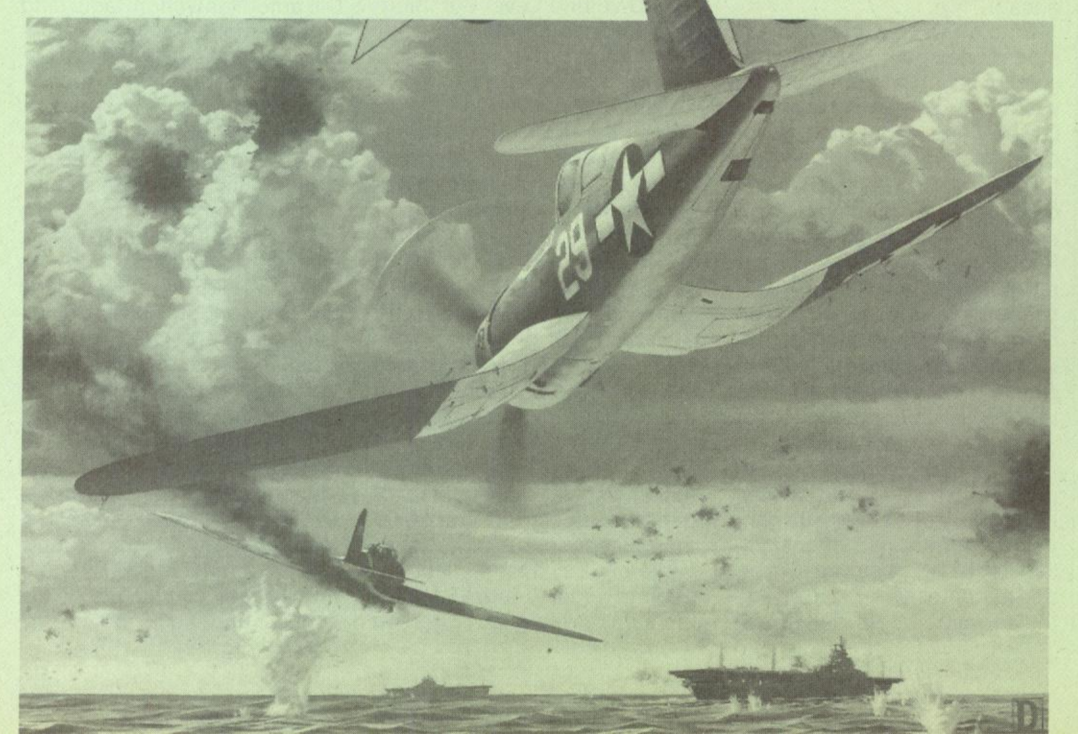
Da erfolgreiche Landungen ein paar Zusatzpunkte einbringen, und vor allem auf Trägern sogar aufregender sind als der Flug selbst, auch dazu ein paar Worte: Langsam (ca. 100 mph) und ruhig anfliegen, die Richtung möglichst nur mit dem Seitenruder korrigieren, kurz über dem Boden oder Flugdeck die Nase anziehen und nur noch durch geringe Motorleistung (Taste 2 oder 3) sinken. So einfach ist das!

So schön das Fliegen in diesem Programm auch simuliert wird (auch die Computerpiloten kennen endlich andere Ausweichmanöver als immer nur abdrehen, abtauchen und hochziehen), zwei Schönheitsfehler müssen wir kritisieren:

1. Wegpunkte und Zeitraffer: Es ist schon höchst ärgerlich, wenn man sich nach erfolgreichem Bombenangriff mit dem berüchtigten japanischen Torpedobomber Kate aus dem Gerangel mit den feindlichen Jägern herausgemogelt hat, auf 300 Fuß steigt, um den Autopiloten zu aktivieren und dieser einen zurück zum Ziel bringt, weil er noch nicht gemerkt hat, daß man seine Bomben schon längst abgeworfen hat und eigentlich nach Hause will, um etwas Sake zu schlürfen. Inzwischen haben die Jäger alle anderen Bomber abgeschossen oder aus den Augen verloren und stehen Dir nun vollkommen zur Verfügung. Bei den im Vergleich zu den guten alten Messerschmitts und Spitfires enormen Reichweiten, die auf dem Pazifikschauplatz üblich waren, kann das bedeuten, daß man 400 Meilen bei einer Geschwindigkeit von 200 mph in Bodenhöhe zurücklegen darf, während ein paar Jäger eine Zeitraffung allein durch ihre Anwesenheit erfolgreich verhindern. Vielleicht drehen sie nach einiger Zeit wieder ab, aber nachdem wir mindestens 20 Minuten damit verbracht hatten, bei jeder MG-Salve den Kopf einzuziehen, haben wir diesen Versuch aufgegeben.

Eine Option, bei der dem Autopiloten ein Wegpunkt vorgegeben werden konnte, war vorgesehen, ist aber wohl in letzter Minute aus dem Programm verschwunden. Da sollte ganz schnell ein Backup folgen.

2. Wo gibt's denn sowas? Im Schweiße meines Angesichts erkämpfe ich mir die besten Plätze in der "Best Missions"-Liste und dann kommt einer daher, versenkt in einer Trainingsmission (!) ein wehrloses altes Schlachtschiff und steht auf einmal auf Platz zwei. Seltsam, seltsam.



Das Schwarze Auge

Michael Weinkath aus Lengerich liefert eine nützliche Tabelle, auf der Ihr Euch über die verschiedenen Werte der "Meuchelinstrumente" informieren könnt.

Waffe:	Schaden:	Handhabung:
Messer	1- 6 TP	-3 AT / -4 PA
Dolch	2- 7 TP	-2 AT / -3 PA
Speer	4- 9 TP	0 AT / -3 PA
Knüppel	2- 7 TP	-1 AT / -3 PA
Keule	3- 8 TP	0 AT / -3 PA
Schwert	5-10 TP	0 AT / 0 PA
Schwerer Dolch	3- 8 TP	-1 AT / -2 PA
Säbel	4- 9 TP	0 AT / 0 PA
Entermesser	4- 9 TP	0 AT / -1 PA
Skraja		0 AT / -2 PA
Kurzschwert	3- 8 TP	0 AT / -1 PA
Streitkolben	5-10 TP	0 AT / -2 PA
Kriegsbeil	5-10 TP	0 AT / -4 PA
Barbarenstreitaxt	4-14 TP	-2 AT / -5 PA
Degen	4- 9 TP	0 AT / -1 PA
Dreschflegel	3- 8 TP	-2 AT / -3 PA
Bastardschwert	6-11 TP	-2 AT / -3 PA
Rapier	4- 9 TP	0 AT / -1 PA
Pike	4- 9 TP	-2 AT / -5 PA
Hellebarde	5-10 TP	-2 AT / -4 PA
Kampfstab	2- 7 TP	0 AT / 0 PA
Sichel	3- 8 TP	-3 AT / -4 PA
Sense	4- 9 TP	-3 AT / -4 PA
Zweihänder	7-12 TP	-3 AT / -4 PA
Ogerfänger	3- 8 TP	-3 AT / -3 PA
Morgenstern	6-11 TP	-2 AT / -4 PA
Peitsche	1- 6 TP	0 AT / -6 PA
Kriegshammer	7-12 TP	-3 AT / -5 PA
Dreizack	4- 9 TP	-2 AT / -4 PA
Khunchomer	5-10 TP	0 AT / -1 PA
Rondrakamm	8-13 TP	-2 AT / -2 PA
Ochsenherde	6-21 TP	-3 AT / -4 PA
Basiliskenzunge	2- 7 TP	-2 AT / -3 PA
Brabakbengel	6-11 TP	-2 AT / -3 PA
Rabenschnabel	5-10 TP	-1 AT / -5 PA
Mengbilar	2- 7 TP	-3 AT / -4 PA
Doppelkhunchomer	6-11 TP	-1 AT / -3 PA
Tuzakmesser	7-12 TP	-2 AT / -3 PA
Vulkanglasdolch	1- 6 TP	-3 AT / -4 PA
Zweililien	4- 9 TP	-2 AT / -3 PA

TP = Trefferpunkte AT = Attackwert PA = Paradewert



Heart of China

Ingolf Kramer läßt sich nur ungern von Cobras beißen und hätte deshalb gerne von Euch die genaue Taktik, wie er Lomax Tochter aus den Klauen der Räuber befreien kann, ohne nähere Bekanntschaft mit den giftigen Tierchen zu machen.

Die Antwort zu Wishbringer

Claus von Wagner aus Miesbach kann Jorn Bruckmann in allen entscheidenden Fragen weiterhelfen.

1.: Der Hinweis der Muschel (Shell: Release Prisoner, be rewarded), hat nichts mit dem Gefängnis in der Polizeistation zu tun. Vielmehr mußt Du das Tier aus der Falle (A/3) oberhalb des Friedhofs befreien.

Befreiung: Brich den Ast (Branch) am Baum der Brücke ab. Stecke diesen in die Falle beim Friedhof. Ziehe das Tier damit hoch. Ein "X" erscheint auf dem Boden. Grabe an dieser Stelle (Dig Sand) und Du findest eine Silberne Pfeife. Sofort ausprobieren.

2.: Nur der Pelikan in der Fantasy-Welt ist von Bedeutung. Ihm mußt Du den Zauberhut geben, den Du vom König des Tieres als Dank erhältst.

3.: Gar keine (Lang mal rein...HäHä)

4.: Wenn du das Tier befreit und die Pfeife geblasen hast (klappt nur an der Fundstelle) befindest Du Dich auf der gegenüberliegenden Insel. Gehe dort in den Palast, nimm den Hut und blase die Pfeife noch einmal. Jetzt gehst Du zum Leuchtturm und gibst den Hut dem Pelikan. Dieser ist so erfreut, daß er Dir das Paßwort sagt. (Bei mir lautete es "Fratto".)

Armour Geddon

Robert Wenzel aus Berlin steht auf Kriegsfuß mit der schlechten Anleitung. Deshalb hier ein paar Fragen, dessen Beantwortung auch viele andere interessieren dürfte.

1. Wie kann man unterwegs nachtanken?
2. Wie kann er Rohstoffe aufnehmen?
3. Wozu ist der "Cloaker" genau da?

Champions of Krynn

Wie kommt Christian Miller aus Kaufbeuren von der Stadt "Sanction" in den "Tempel of Duerghast"? Die miesen Drakonier haben gemeinerweise die Verbindungsbrücke zerstört.

Die Antwort zu Planetfall

Markus Keller hatte arge Probleme mit einer Mikrobe auf der Leiterbahn. Hier kommt erste Hilfe von Burkhard Niebisch aus Berlin.

1. Die Mikrobe auf der Leiterbahn

Die Mikro kann man tatsächlich mit Hilfe des Lasers loswerden. Da die Mikrobe rot ist, muß man zunächst den Laser auf eine andere Farbe einstellen (z.B. set the dial to 2). Wenn man nun auf die Mikrobe schießt, kann man sie zumindest daran hindern uns zu fressen. Den heißgewordenen Laser wirft man in den Abgrund. Die Mikrobe springt hinterher und man ist sie endgültig los. Oder Laser auf Mikrobe werfen. Sie frißt ihn und fällt tot um. Jetzt ist der Weg frei. Zur Belohnung darf man sich jetzt mit den Mutanten aus dem Bio-Lab herumärgern.

2.Die Lampe aus dem Radiation Lab

Planetfall ist ein realistisches Abenteuer. Nicht nur daß man ständig essen und schlafen muß, es gibt auch sehr viele unnütze Gegenstände und eben auch Puzzles, die nicht lösbar sind. Das Radiation Lab ist ein solches. Man kann es nicht ohne große Strahlenschäden verlassen und somit auch die Lampe nicht nehmen. Eine andere Lampe im Spiel gibt es leider nicht.

Bill & Ted's Excellent Adventure

Eckehart Kuschel aus Hamm sitzt mit seinem Lynx hoffnungslos fest und kommt nicht an die Leier für Cesar in Rom. Das schwarze Schlüsselloch wird von zwei Tieren bewacht und der Tempel, in der die Leier liegt, ist voll mit Soldaten.

Zork II

Mladen Ilic aus Osnabrück kommt schon seit Wochen nicht mehr so recht weiter. Er kommt nicht am Höllenhund vorbei (Three-Headed Dog) und kann den Menhir-Stein nicht von der Öffnung bewegen. (Vielleicht hilft die Rose weiter?)

Welcher Infocom-Freak kann helfen?

Conan the Cimmerian

Auf dem Korridor zu Toth Amons Zimmer versperrt ein Dämon Armin Bolz aus Dietenheim den Weg. Wie kann er den ollen Knaben besiegen, bzw. wie gelangt er zu Toth Amon. Braucht er dazu gewisse Gegenstände?

Willy Beamish

Steven Wittig aus Hoyerswerda hat sich mit der Köchin angelegt und möchte die Dame nun ablenken. Er hat bis jetzt den Krug geworfen, dann hat er sich an den Topf geschlichen, die Bratpfanne genommen und etwas in den Topf getan. Leider geht's jetzt nicht mehr weiter. Auch an den Helm von der Rüstung kommt er nicht ohne Probleme heran. Umfassende Hilfe wird erwartet.

Space Ace

Julian Schmidt landet ständig im Loch. Genauer gesagt, er schafft die siebte Szene in *Space Ace* nicht. Sicher kann ein erfahrener Raumheld die genaue Joystick-Stellung liefern.

Suspicious Cargo

Thomas Schaack aus Rostock hat nur eine Frage, die ihm das Leben schwer macht.

Wie bekommt er Wilbod mit der Master-Keycard aus der Memory-Bank frei?

B.A.T. 1

Stephan Schuster aus Kempten braucht ein paar kleine Hilfen von Euch. Er hat inzwischen Merigo aus dem Weg geschafft und Lydia hat sich ihm angeschlossen.

1. Wie kommt er inLuisa Kortakis Haus?
2. Wie findet er im "Evaporation Chamber" die ""Surface Radar Decoding Device"?
3. Wie kommt er an die "Technicians Security Permit Card"?

Knightmare

Jens Bischoff aus Friedrichshafen steckt am Anfang des Dungeons zur zweiten Quest "The Cup". Hier sind nach der Feuerballhalle drei Türen (mit Gesicht) hintereinander. Da Jens nur zwei Schlüssel gefunden hat, kommt er nicht mehr weiter. Wo ist der dritte Schlüssel? Etwa in den "Mystic Chambers"? Muß er den Würfel benutzen? Jemand von Euch sollte schleunigst eine Komplettlösung schicken.

Kid Chameleon (Mega Drive)

Zum paßwortlosen Levelmonster *Kid Chameleon* fand Markus Scherer eine nette Abkürzung. Geht im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende, berührt aber nicht die Flagge, sondern stellt Euch auf den Stein über ihr. Jetzt gleichzeitig rechts unten, Jump und Special gedrückt, und Ihr "warpt" ins letzte Level "Plethora".

Splatterhouse II (Mega Drive)

Mike Dobrowolski prügelte sich mit Mühe durch die blutige Monsterklopperei *Splatterhouse 2*. Hier seine Paßwörter:

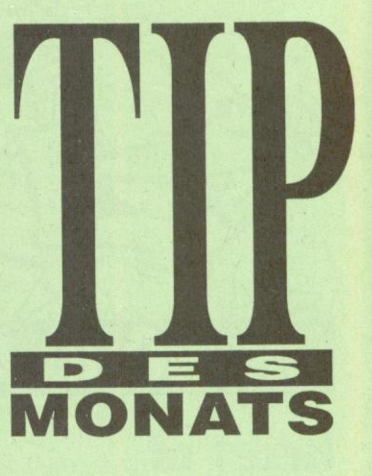
Level 2:	EDK NAI ZOL LDL
Level 3:	IDQ GEM IAL LDL
Level 4:	ADE XOE ZOL OME
Level 5:	EFH VEI RAG ORD
Level 6:	ADE NAI WRA LKA
Level 7:	EFH XOE IAL LDL
Level 8:	EDK VEI IAL LDL

Hallo Konsolen-Freaks

Alle Super-NES-Besitzer dürfen sich diesen Monat auf die Lösungen zweier High-End-Spiele freuen: Zum einen gibt's Tips zum 16-MBit-Hammer *Streetfighter 2*, zum anderen findet sich auf den folgenden Seiten das Tagebuch eines bislang verschollenen *Super Aleste*-Piloten. Batman-Fans mit Game Boy werden die äußerst nützlichen und vor allem korrekten Karten heranziehen, Disney-Freunde dürfen *The Luky Dime Capers* durchspielen. Selbst eine Abkürzung für das endlose *Kid Chameleon* ist mit dabei.

Wer sich in Zukunft etwas Geld verdienen möchte (bis zu 500 Mark für den "Tip des Monats"), sollte schon heute anfangen zu malen, zu schreiben oder auszuprobieren. Am liebsten veröffentlichen wir natürlich Tips zu aktuellen Spielen. Selbstgemalte Karten sind immer willkommen (bitte nicht auf kariertem Papier). Malt Eure Obermotze in Zukunft also auf weißem Papier. Jede Menge Abspänne und verständnisvolle Eltern oder Nachbarn wünscht Euer

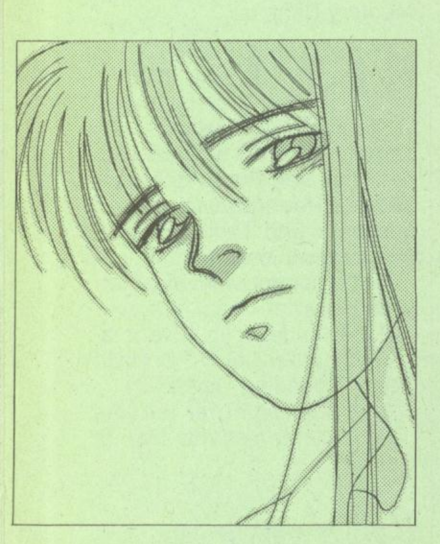
Kurt

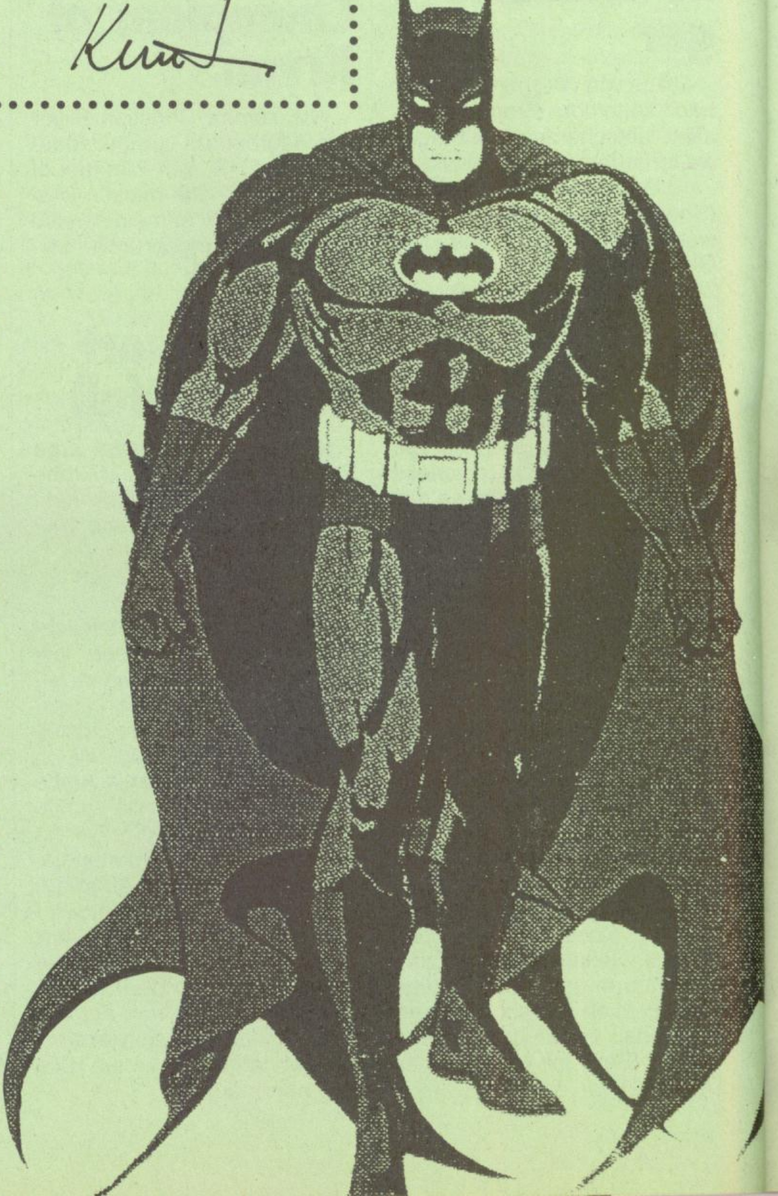


Batman 2 (Game Boy)

Stefan Hiller aus Hofheim zeichnete die hilfreichen Karten zum nicht gerade leichten Flattermannspektakel *Batman 2* und verdient sich damit die fünfhundert Mark für den *Tip des Monats*. (Karten auf Seite 92).

Fortsetzung auf Seite 92



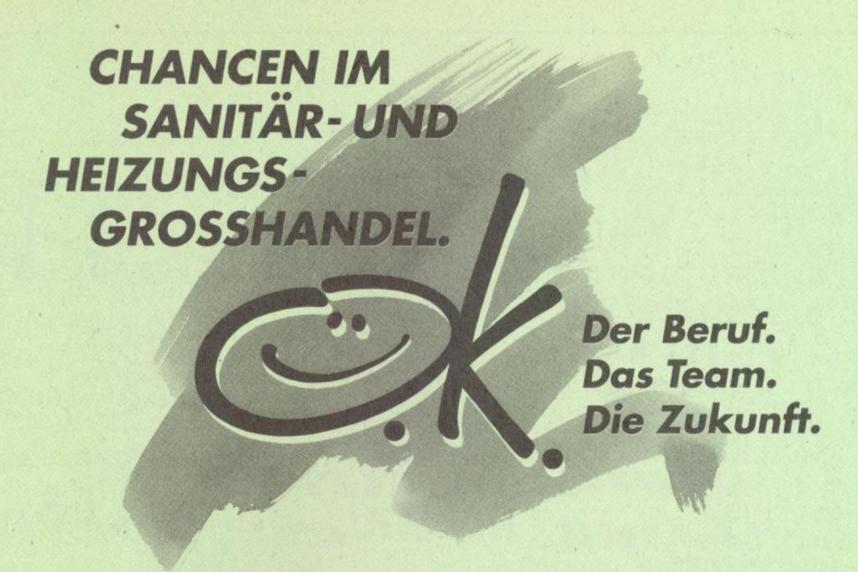


Y's 3 (Super NES)

Wer als Unsterblicher durch *Y's 3* laufen möchte, sollte folgenden, von Takuya Yanagida aus Wien stammenden Trick probieren. Wenn "Tonkin House" erscheint, auf dem zweiten Joypad oben, unten, oben, unten, Select, Start drücken und danach, während der Statusanzeige nochmals Select auf dem zweiten Pad. Nun sollte das Wörtchen "Debug" erscheinen und Ihr seid unsterblich. Erscheint ein für Euch zu großer Gegner, drückt auf dem zweiten Pad einfach Start, der Motz segnet das Zeitliche und Ihr lauft frohen Mutes weiter.

Super Contra (Super NES)

Und noch einmal Tobias W. Reich. Wer gerne 30 Leben verbrät, drücke im "Player-Select-Screen" rechts, unten, rechts unten, rechts und Start. Ähnlich wie bei *Streetfighter 2* entspricht der letzte Teil der Tastenkombination einer 90-Grad-Drehung des Steuerkreuzes mit gleichzeitigem "Start"-Betätigen, während Ihr nach rechts drückt. Um das Level anzuwählen, vollzieht die gleiche Prozedur. Jetzt jedoch nach links drehen anstatt nach rechts: links, unten, links unten, links und Start gleichzeitig. Diese Prozedur sollte recht schnell gehen, und schon beginnt Ihr mit 30 Leben und im gewünschten Level.



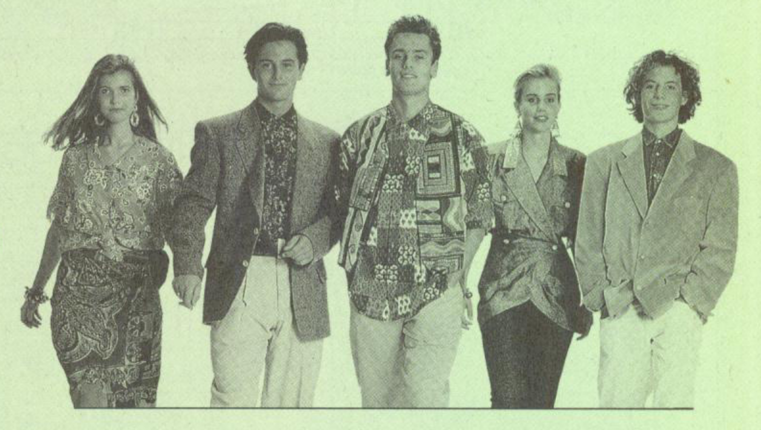
Bei uns hat Initiative Zukunft!

Denn Initiative ist gefragt, wenn es darum geht, die vielversprechenden Zukunftschancen zu nutzen, die der Sanitär- und Heizungsgroßhandel bietet.

Ein klarer Fall für kluge Köpfe, die bei ihrer Wahl für's Leben – der Berufswahl – auf Sicherheit setzen.

- **Kaufmann/-frau im Groß- und Außenhandel**
- **Kaufmann/-frau für Bürokommunikation**
- **Bürokaufmann/-frau**
- **Fachkraft für Lagerwirtschaft**

Der Weg in diese zukunftssicheren Berufe hat einiges zu bieten: Einerseits lernt und arbeitet ihr in einem netten Kollegenteam an einem attraktiven Arbeitsplatz. Und andererseits bekommt jeder schon früh Freiräume für selbständiges Handeln. Von den vielseitigen Weiterbildungs- und Aufstiegsmöglichkeiten ganz zu schweigen.



Wer Interesse hat und mehr über die einzelnen Ausbildungsberufe wissen möchte, sollte den Coupon ausfüllen oder gleich zum nächstgelegenen Sanitär- und Heizungsgroßhandel gehen. Dort freut sich das Team auf den Besuch kluger Köpfe, die vielleicht schon bald Kollegen sind...

- ❑ Bitte nennen Sie mir die Ausbildungsbetriebe in meiner Nähe.
- ❑ Bitte übersenden Sie mir Informationsmaterial zu den verschiedenen Berufen.

PP 10/92

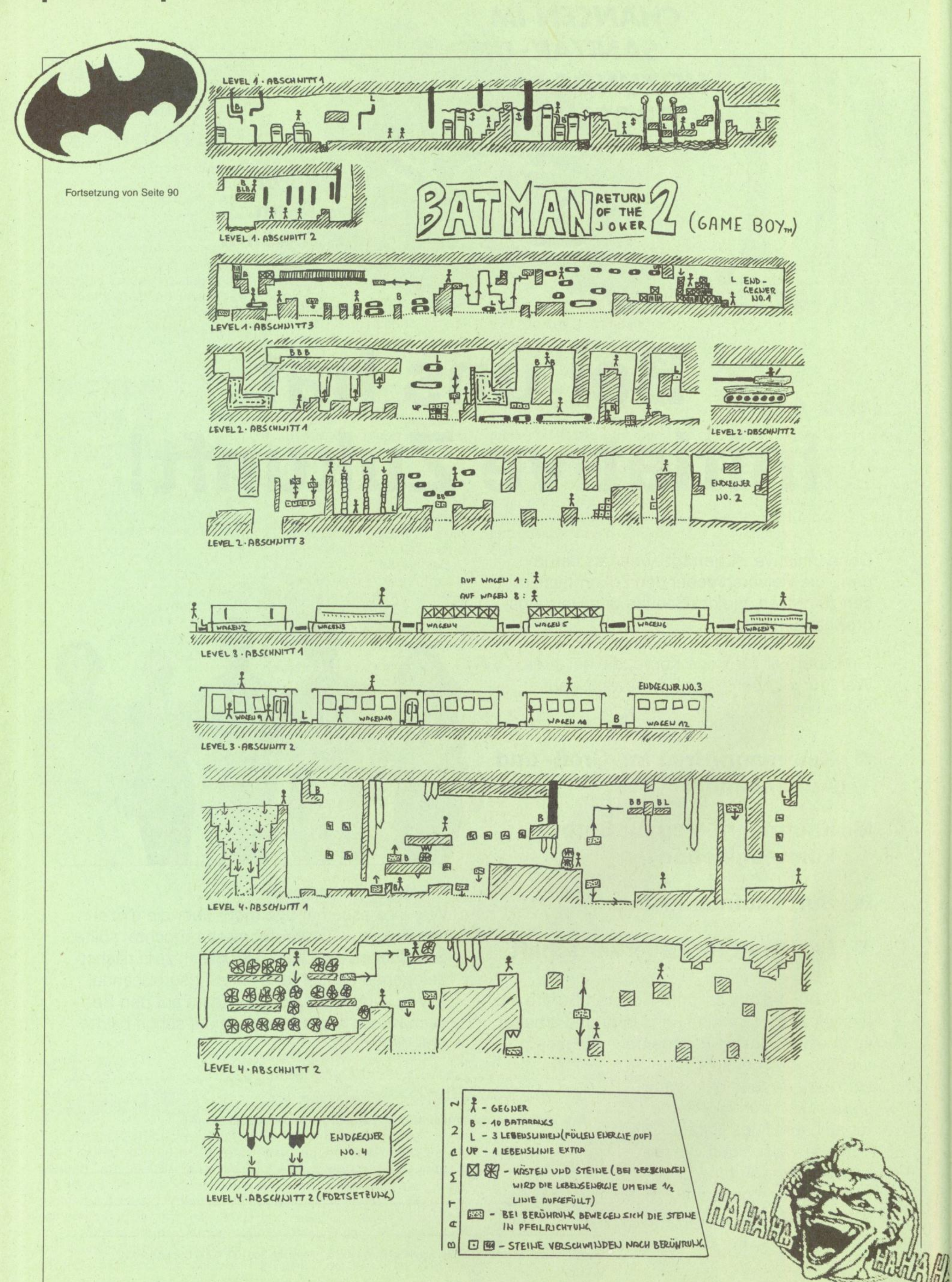
Absender: ______________________

____

____

Coupon einschicken an: VSI "Service-Pool-Nachwuchs", Postfach 340100, 4000 Düsseldorf 31

Fortsetzung von Seite 90



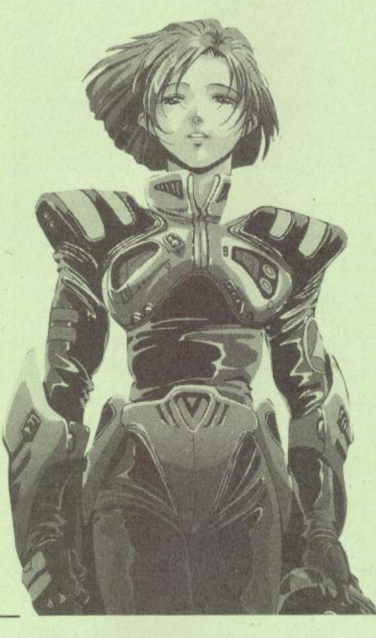
Super Aleste (Super NES)

Tips-Spezialist Thomas Lorenz aus Schwanewede zeichnete mit seinem neuesten Mega-O-Dat-Recorder die im All herumschwirrenden "Tagebücher eines *Super-Aleste*-Piloten" auf, decodierte sie und sandte sie alsbald an die *POWER PLAY*. Und hier sind die sensationellen Enthüllungen:

Nachdem mir die Regierung den heiklen Auftrag gab, die Erde vor der fremden Macht zu retten, machte ich mein Testament und startete den Aleste Fighter. Dazu gab man mir noch fünf geheimnisvolle Karten, die mir meine Mission erleichtern sollten.

Level 1: Ich starte auf der Erde und erkenne am Horizont schon die ersten Gegnerformationen, die allerdings keine Schwierigkeiten darstellen. Einige Gegner hinterlassen Waffen, die meinen noch spartanisch ausgerüsteten Flieger zu einer Kampfmaschine avancieren lassen. Ich benutze die meiste Zeit den Streuschuß, um die vielen Bomben und Waffen zu bekommen, mache ich aber vom 4-Wegeschuß gebrauch. Nach einiger Zeit erkenne ich einen Platz, der einer Karte ähnelt, wieder. Ich benutze bei Punkt 1 eine Bombe, die mir den Weg zu Punkt 2 freimacht, um dort den Rückschuß einzusetzen. Ich erhalte eine Bombe und ein Extraleben und komme am Ende dieser Zone auf elf Bomben.





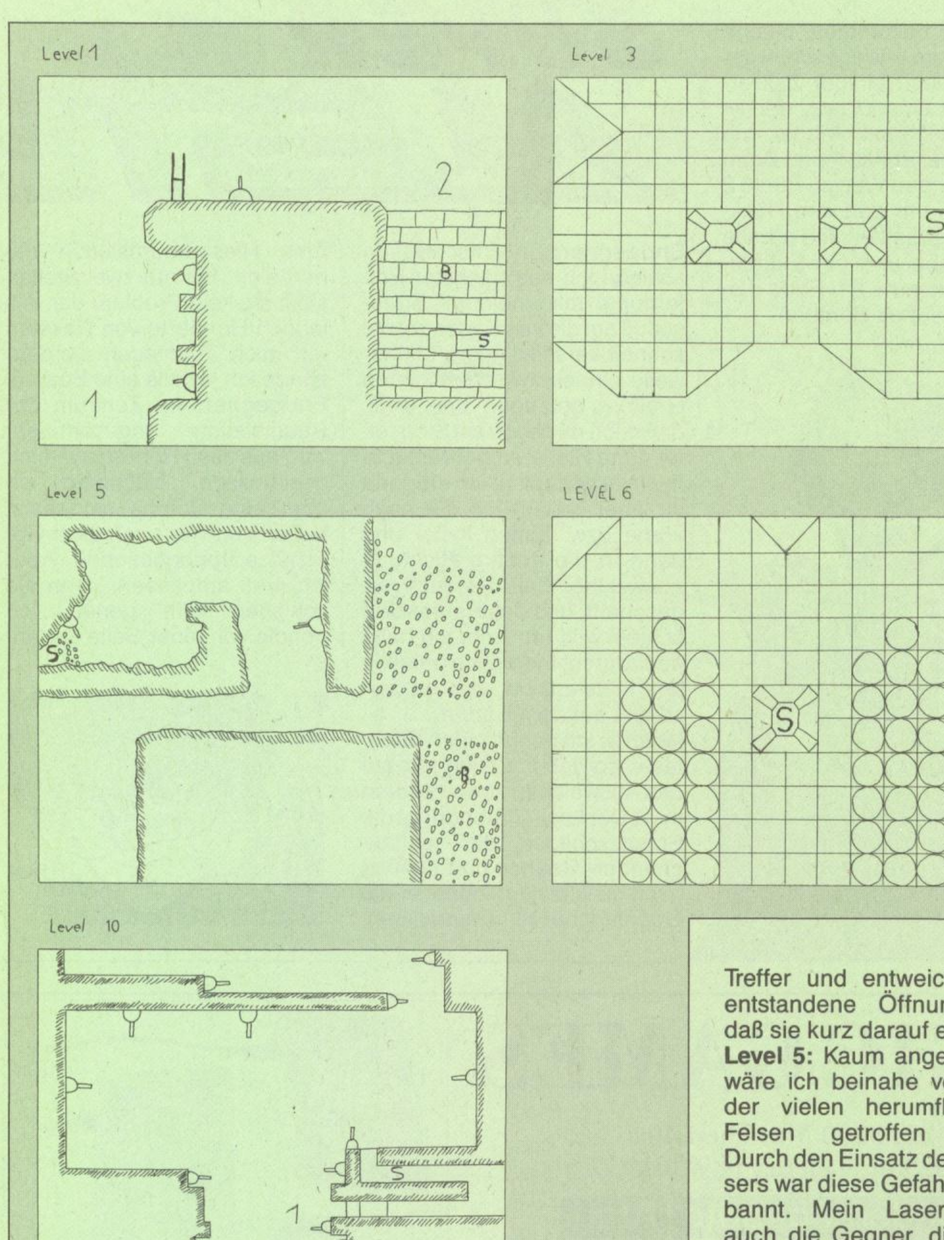
Endgegner: Entschlossen schieße ich aus nächster Entfernung mit meinem Streuschuß auf die vier Kanonen, die schnell verschwinden. Mittlerweile bin ich zwischen seinen Greifern gefangen und weiß, daß mich nur noch ein Sieg rettet. Eine Riesenkugel versucht mich zu zerfetzen, ich entrinne ihr aber, indem ich sie nach vorne bzw. hinten locke und dann in die andere Richtung ausweiche. Bald ist auch sie geschafft, und das Raumschiff schießt wild um sich. Ich halte aber durch, indem ich unten in der Mitte bleibe und es zerschellt auf dem Boden.

Level 2: Ich benutze den Suchlaser, so daß ich mich nur auf das Ausweichen konzentrieren muß. Der Laser durchdringt die Schutzschilder der auftauchenden Gegner und schützt mich gleichzeitig, indem er die Gegnerschüsse neutralisiert.

Eine Riesenraumstation nähert sich. Bis auf zwei Stellen stellt sie kein Problem dar. Als jedoch Hunderte von Raketen auf mich abgefeuert werden, zünde ich jeweils eine Bombe.

Endgegner: Im Zentrum der Raumstation angekommen, wird aus allen Röhren auf mich geschossen. Nachdem ich aber eine Bombe eingesetzt habe, sind nur noch zwei Geschütze übriggeblieben. Aber ich muß aufpassen, denn sie schießen sehr genau. Ich pendle von einer Seite zur an-





deren und schaffe es, daß die Raumstation mit einem Aufschrei im All verschwindet.

Level 3: Es ist ein riesiges und schwerbewachtes Waffenlager. Die grünen Bunker kann ich daher nur mit einer Bombe sprengen, um so an die Waffen zu kommen. Zuvor habe ich aber dank der zweiten Karte und einer Bombe ein weiteres Leben hinzugewonnen. Ich benutze den Streuschuß und komme durch.

Endgegner: Es überrascht mich doch sehr, daß ich einem relativ ungefährlichen Raumschiff begegne und bei feuernden Kanonen nur zur Seite ausweichen muß. Nach kurzer Zeit fliege ich siegreich und mit gewachsenem Mut und Selbstbewußtsein zur nächsten Zone.

Level 4: Schon nach kurzer Zeit versuchen Raumschiffe und Geschütze, mich mit Feuerspuren einzukesseln, deshalb bemühe ich mich um deren sofortige Zerstörung durch den Streuschuß, und spare nicht mit Bombeneinsätzen. Des öfteren stellen sich mir schrumpfende und wachsende Asteroiden in den Weg, die nach intensivem Beschuß ebenfalls verschwinden.

Endgegner: Plötzlich rast eine gigantische Kugel auf mich zu. Zunächst bleibe ich hinten in der Mitte und schieße mit meinem 4-Wegeschuß in die geöffnete Kugel, die jetzt Gegner freigibt. Als sie sich aber wieder schließt und versucht mich zu rammen, verstecke ich mich immer im toten Winkel, lande Treffer und entweiche durch entstandene Öffnungen, so daß sie kurz darauf explodiert.

Level 5: Kaum angekommen, wäre ich beinahe von einem der vielen herumfliegenden Felsen getroffen worden. Durch den Einsatz des Suchlasers war diese Gefahr aber gebannt. Mein Laser erreicht auch die Gegner, die sich in sonst unerreichbaren Ecken aufhalten. In mehreren Situationen denke ich, ich sei in eine Sackgasse geflogen, doch jedesmal machen mir Bohrer den Weg frei, ohne deren Hilfe ich an den Felswänden zerschellen würde. Um die aus der Tiefe auftauchenden Raumschiffe zu zerstören, bleibe ich ganz hinten, wo ich nicht getroffen werden kann. Als mir erneut ein Bohrer den Weg freimacht, sehe ich, daß die Umgebung jetzt mit der dritten Karte übereinstimmt.

Ich muß mich aber sehr beeilen, um ein weiteres Leben hinzuzugewinnen, weil ich sonst gegen die Wand fliegen würde.

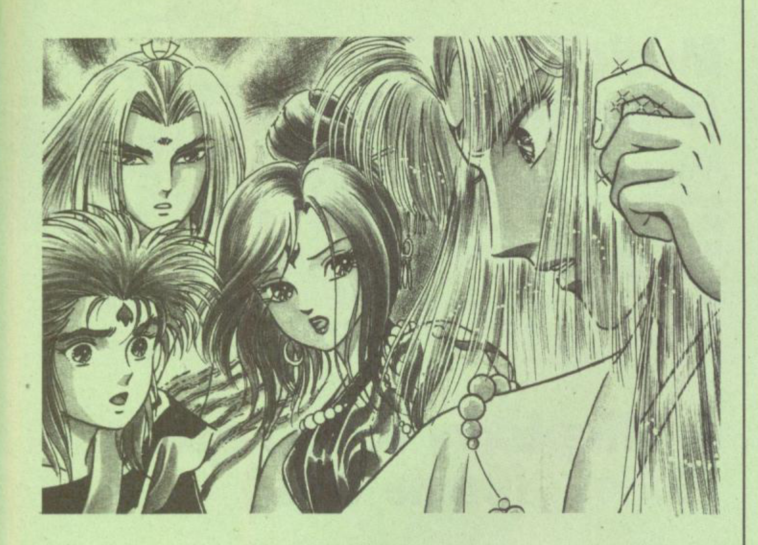
Endgegner: Ein riesiger Roboter, der Felsen aus den Wänden hämmert und sie mir entgegenschleudert, stellt sich mir entgegen. Dieses Problem übernimmt aber der Suchlaser. Ich versuche den mir entgegenschnellenden Roboterarmen auszuweichen, indem ich sie in die Mitte locke und dann zur Seite ausweiche. Jetzt zeigt sich der rote Punkt in seinem Körper, die einzige verwundbare Stelle. Konsequent führe ich meine Taktik fort, worauf ich siege und der nächsten Zone entgegenfliege.

Level 6: Erneut ein Waffenlager, für das der Streuschuß am besten geeignet ist. Mein Verdacht, daß auch hier ein Extraleben versteckt ist, bestätigt sich. Mit Hilfe der vierten Karte finde ich es am Ende einer Bunkerreihe.

Endgegner: Erneut ein sehr einfacher Gegner. Mit dem Streuschuß bin ich hinten völlig sicher und besiege ihn ohne Probleme.

Level 7: Da ich hier durch ein Asteroidenfeld fliege, bleibe ich bei meinem Suchlaser. Er kümmert sich auch um die zahlreichen Geschütze. Im hinteren Teil wird es einige Male sehr kritisch, weil sie dort hinter Mauern stehen und erst nach heftigem Beschuß explodieren. Deshalb setze ich an diesen Stellen Bomben ein.





Endgegner: Nachdem diese "Kaugummiraumstation" ihre herkömmliche Form wieder angenommen hat, öffnet sie eines ihrer Geschütze, was mich, ganz hinten fliegend, aber nicht gefährdet, da alle Schüsse durch meinen Laser abgewehrt werden. Wenn alle Geschütze zerstört sind, zeigt sich der verwundbare rote Punkt, den ich gnadenlos beschieße. Es folgt der Aufschrei und die Explosion.

Level 8: Ich finde mich in einem riesigem Raumschifffriedhof wieder und mache von den Lenkraketen gebrauch, da sie gezielt auf die Geschütze und Flammenwerfer gehen. Andere Schüsse würden die Raumschiffwracks treffen und Splitter hervorrufen, welche meine Aufgabe erschwärt hätten. Meine Aufmerksamkeit gilt besonders den Containern, die ich so schnell wie möglich abschieße, weil sie sonst unzählige Schüsse auf mich abgeben würden. Dennoch kann mich an einigen Stellen nur noch ein Bombeneinsatz retten.

Endgegner: Ein gepanzertes Raumschiff mit 4 Satelliten. Zunächst weiche ich im Urzeigersinn, dann gegen den Urzeigersinn aus, und treffe es häufig, worauf der Panzer explodiert. Plötzlich hetzt es aber seine Satelliten auf mich und ich muß höllisch aufpassen, daß ich ihnen entwische, indem ich die Geschwindigkeit auf Stufe 2 stelle und das Raumschiff so eng wie möglich schießend umkreise. Nachdem auch sie zerstört sind, fliege ich schnell nach hinten leicht versetzt in die Mitte, so daß ich im toten Winkel der Schüsse, die es abgibt, bin. Kurz darauf ist es geschafft.

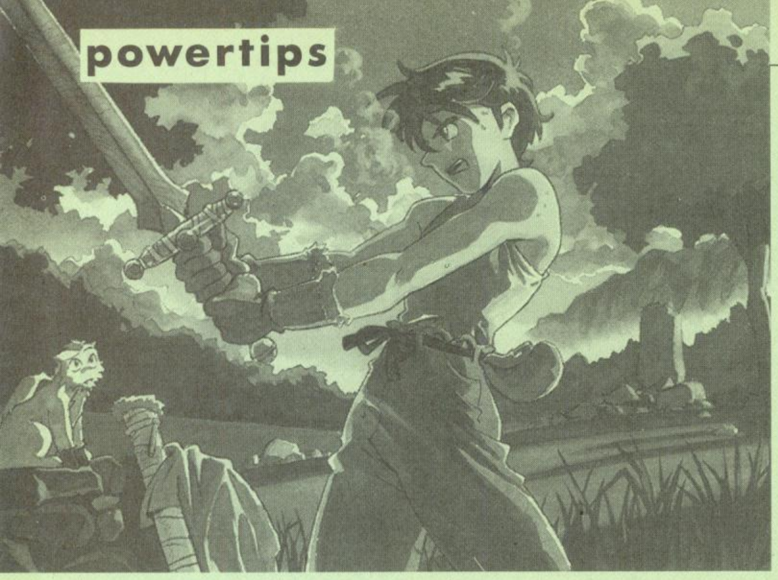
Level 9: Das dritte Waffenlager. Gleich bei den ersten drei Bunkern kann ich drei Bomben sammeln. Mit meinem 4-Wegeschuß habe ich die Möglichkeit, die vertikal angeordneten Wegblocker zu durchbrechen, wodurch ich mir genug Platz verschaffen kann, um dem auftauchenden Raumschiff auszuweichen. Bei der zweiten Begegnung setze ich eine meiner Bomben ein.

Endgegner: Nachdem ich es schon zweimal vertreiben konnte, greift es jetzt zum dritten und letzten Mal an, denn ich habe keine Schwierigkeiten dem Raumschiff, das ab und zu verschwindet und aus derselben Richtung wieder erscheint, auszuweichen. Der 4-Wegeschuß zwingt es schnell in die Knie.

Level 10: Diese Zone ähnelt der ersten, ist aber etwas verzwickter. Deshalb benutze ich dieselbe Taktik. Doch greifen die Gegner wesentlich massiver an, was mich mehrmals zu Bombeneinsätzen zwingt. Im hinteren Teil finde ich dank der fünften Karte auch das letzte Extraleben, das ich mit Hilfe des Seitenschusses auf Punkt 1 bekomme.

Endgegner: Es erstaunt mich sehr, daß ich demselben Endgegner wie bei Zone begegne. Diesmal verträgt er aber deutlich mehr Treffer und ich schaffe es nicht, die vier Kanonen abzuschießen, bevor die Kugel Jagd auf mich macht. Mit einem folgenden Bombeneinsatz und der bewährten Taktik besiege ich ihn trotzdem.

Level 11: Aus unerklärlichen Gründen wird mein Flieger plötzlich um das Vielfache schneller, und ich muß meine Manövriergeschwindigkeit auf Stufe 3 schalten, um nicht an einer der zahlreichen Absperrungen zu explodieren. Ich fliege in die Mitte und konzentriere mich nur auf das Ausweichen, ohne mich allzuviel mit den in Massen herumliegenden Waf-





Magic Sword (Super NES)

Thomas Lorenz aus Schwanewede fand einen Cheat zu *Magic Sword*. Geht im Options-Menü auf "Exit", haltet auf dem zweiten Pad den linken Taster und den Startknopf gedrückt und betätigt dann auf dem ersten Pad den Startknopf. Schwupp! Ihr dürft Level anwählen und startet mit voller Energie.

fen zu beschäftigen. Als mein Raumschiff wieder normalschnell fliegt, halte ich mir die Gegner durch meinen Streuschuß vom Hals. Ungehindert fliege ich der nächsten Zone entgegen.

Level 12: Ich behalte den Streuschuß und treffe erneut auf einen mir schon bekannten Gegner, dem Roboter aus Zone 5; doch hier habe ich leichteres Spiel, da er mir hier keine Felsen entgegenschleudern kann. Ich bekämpfe ihn auf dieselbe Art und Weise und gehe als Sieger hervor. Auch das gepanzerte Raumschiff mit den Satelliten ist mir bekannt. Mit derselben Taktik ist der Kampf nur von kurzer Dauer. Die danach anstürmende Gegnerschar besiege ich mit einer Bombe. Als ich aber folgendes sehe, muß ich schon meinen ganzen Mut zusammennehmen, um nicht umzudrehen...

Finaler Endgegner: Aus einem schleimigen Gebilde schnellen Schlangen mit Totenköpfen hervor, die ich aber durch konsequentes Feuern zerstören kann. Mehrmals kommt auch der Kopf aus dem Zentrum hervor und spuckt mir Schüsse entgegen. Ich nutze den kurzen Moment seiner Verwundbarkeit aus und setze jedesmal eine Bombe ein. Als er explodiert, weiß ich, daß ich es geschafft habe.

Die Erde ist gerettet... mal wieder!

Steel Empire (Mega Drive)

Um den Actionknaller *Steel Empire* durchzuspielen, bedarf es lediglich der Methode von Reinhard Schmidt aus Lippstadt. Hört im Options-Menü Sound 1 zweimal (anspielen genügt), Sound 9 einmal, Sound 2 einmal und schon lassen sich alle Levels anwählen. Um 99 Leben zu ergattern, stellt Ihr im Options-Menü den Schwierigkeitsgrad auf Hard, Stock auf 2, Credit auf 1 und hört Euch Sound 65 einmal an (anspielen). Startet Ihr jetzt das Spiel, gibt's 99 Extraleben. 99 Bomben erhaltet Ihr, wenn Ihr folgende Kombination eingebt: C, A, C, A, Start, und B auf dem zweiten Joypad.

The Addams Family (Super NES)

Das ultimative Horrorpaßwort kommt von Peter Hornböck aus Zuchwil in der Schweiz. Gebt einfach **21112** ein und Ihr habt ganze einhundert Leben, fünf volle Herzen und ein Schwert. Was will Papa Addams mehr?

The Lucky Dime Capers (Game Gear)

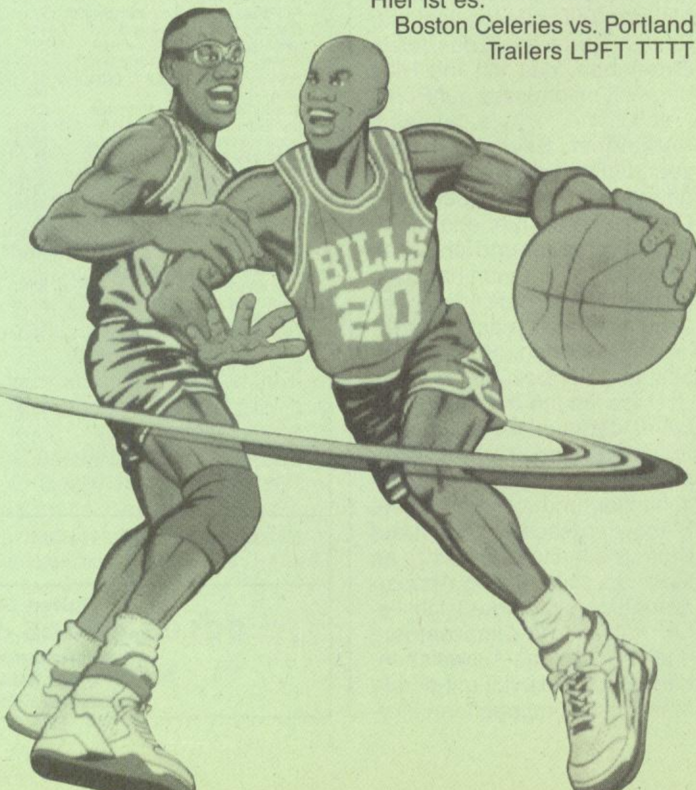
Beat Fuchs aus Ittingen in der Schweiz sandte uns eine kleine *Lucky Dime Capers*-Lösung.

Während des ganzen Spiels sollte der Hammer als Waffe benutzt werden. Den ersten Endgegner in den nördlichen Wäldern immer feste mit dem Hammer bearbeiten oder ihm auf den Kopf springen. Beim Löwen im "gewaltigen amerikanischen Wald" plaziert Ihr Euch ganz links. Kommt der Löwe angebraust, springt einfach gerade hoch und landet auf dem Kopf des niedlichen Ungetüms. Beim dritten Angriff des Löwen etwas nach rechts marschieren und den Hammer benutzen. In den Anden: Kurz nachdem Ihr den Tempel betreten habt, erscheint ein Kopf, aus dem allerlei Krieger springen. Jeder zweite beherbergt etwas Nützliches unter seiner Kutte. Den Endgegner neutralisiert Ihr wie folgt: Plaziert Donald unter der Statue. Hüpft dann immer nach oben und benutzt den Hammer. Wer die Flugscheibe unterwegs aufgegabelt hat, sollte auf die großen Steine springen und von dort aus fleißig schießen. Steigt jedoch nicht auf die blinkenden Steine, denn sie verletzen Euch. Nach der Statue folgt noch ein schwebender Kopf, und Ihr seid in den Pyramiden. In der großen Pyramide gleich die erste Tür nehmen. Es wartet eine Schatzkammer. Die große Krähe beschießt Euch mit Noten. Weicht diesen aus und springt auf die Schlange, die aus dem Korb kommt. Steht Ihr auf der Kobra, bratet Ihr der Krähe eins über. Auf der nun folgenden tropischen Insel muß immer sehr genau abgesprungen werden, oder Ihr sitzt in der kochenden Lava. Die granatenwerfende Krähe ist nur zu besiegen, wenn sie im Sturzflug auf Euch zusaust. Springt dann auf ihren Kopf. Ansonsten plaziert Ihr Donald immer auf dem äußersten, der Krähe gegenüberliegenden Absatz. Bei der Krähe zuerst den Eisblock zerstören und dann zuschlagen. Seid Ihr bei der Hexe Gundel angelangt, stellt Euch auf den kleinen Absatz und wartet, bis sie Blitze auf Euch schleudert. Springt gegen den mittleren Blitz und haltet das Steuerkreuz fleißig nach rechts. Habt Ihr es geschafft, landet Ihr direkt neben dem Dime.

Super Dunk Shot (Super NES)

Das letzte Paßwort zum Basketballspiel *Super Dunkshot* erspielten sich Patrick und Björn Gronych aus Braunfels. Hier ist es:

Boston Celeries vs. Portland Trailers LPFT TTTT





ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigenüber 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Sherlock Holmes

PC 89.90

Legend of Kyrandia

PC 89.90

AMIGA		PC	
1869 dt.	89.90	1869 dt.	94.90
Ashes of Empire*/**	94.90	Ashes of Empire */**	99.90
B.A.T. II *	94.90	B 17 */**	99.90
Bumpys Arcade Fantasy	69.90	B.A.T.II *	94.90
Carl Lewis Olymp. Challenge **	64.90	Carl Lewis Olymp. Challenge **	84.90
Der Patrizier dt.	79.90	Conquestador dt.	79.90
Dojo Dan	64.90	Der Patrizier dt.	94.90
Grah.Taylors Soccer Challenge**	69.90	Dungeonmaster dt.	79.90
Hook dt.	69.90	Heroes of the 357th **	84.90
Lure of Temptress **	79.90	Hing Kong Mah Jong **	77.90
Perfect General **	74.90	Hook dt.	94.90
Push Over **	69.90	Laura Bow 2 dt.	96.90
Risky Woods **	69.90	Lord of the Rings 2	84.90
Sensible Soccer **	64.90	Lure of Temptress	79.90
Space Max **	64.90	Magic Pockets **	74.90
Striker Soccer 1Mb**	69.90	Megalomania **/*	89.90
The Games 92 **	79.90	Siege *	77.90
Tiny Sqweeks	69.90	The Games 92 **	94.90
WG League Simulator	64.90	Theatre of War **	84.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Links Pro

PC 99.90

Ashes of Empire

Amiga 94.90
PC 99.90

SuperNES		MEGA DRIVE/GAME GEAR	
Grundgerät *	339.00	Mega Drive incl. Pad+Sonic **	329.00
F-Zero *	99.90	MD:NHL Hockey**	119.00
Sim City *	99.90	MD:Tazmania **	109.90
Super Probotector *	139.90	Game Gear incl.Sonic+Netzteil	329.00
Super Tennis *	99.90	GG:Aerial Assault	74.90
Super Wrestlemania *	149.90	GG:Develish	74.90
Batmans Return	66.00	GG: Super Kick off	84.90

Atari Lynx		C64 Disk	
Batmans Return	66.00	Black Gold	44.90
Casino	66.00	Catalypse **	39.90
Hydra	66.00	Creatures 2 **	39.90
Rampart	66.00	Oil Imperium	9.90

5000 KÖLN 41 VERSAND
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49

Köln 41 Laden
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Mönchengladbach NEU!
Friedrichstr. 29

kleinGEDRUCKTES

* Vorankündigung
** Deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)

Irrtümer und Preis - änderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Rechnungswert	Ihr Anteil
bis 140.- DM	8.— DM
ab 140.- DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4.- DM
Ausland nur Postbar	15.00 DM
UPS	zusätzlich 4.-DM
Eilpost	zusätzlich 7.50DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

IBM			
1869***	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM
Aces of the Pacific **	74,90 DM	Gateway	70,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	70,90 DM
A-Train	92,90 DM	Indiana Jones 4*	82,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	79,90 DM
B-17 Flying Fortress**	89,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	Rampart* *	73,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Sim Ant	74,90 DM
Darklands**	A.A.	Sim Life***	A.A.
Dark Queen of Krynn	67,90 DM	Star Trek**	70,90 DM
Das schwarze Auge*	74,90 DM	Ultima 7**	78,90 DM
Epic**	70,90 DM	Ultima Underworld**	78,90 DM
Eye of the Beholder 2*	79,90 DM	W. Comm. Deluxe**	89,90 DM
F-117 A Nighthawk**	81,90 DM	X-Wing***	A.A.

Civilization* nur 82,90 DM

AMIGA			
1869***	76,90 DM	Das schwarze Auge*	63,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Deliverance**	54,90 DM
ATAC***	A. A.	Legend**	63,90 DM
B-17 Flying Fortress*	A. A.	Lemmings**	54,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Lotus T. Ch. 2**	54,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Bitmap Br. Coll.**	54,90 DM	Pinball Dreams**	56,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Sim Ant nur 72,90 DM

ATARI			
Airbus A 320*	89,90 DM	Popolous II**	63,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Silent Serv. II**	73,90 DM
Form. I Gr. Prix**	74,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Legend**	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Lotus T. Ch. 2** nur 54,90 DM

Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN ! !

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Jeder 100. Besteller erhält "sein" Spiel



Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250 ,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

Ultima® VII

CLUE BOOK (TEIL 1)

Es gilt, das Black Gate und die bösen Kräfte zu zerstören. Diese Karten und Aufzeichnungen sollen Euch auf Eurem schweren Weg begleiten.

Diese Aufzeichnungen sind von den mystischen Wisps und dem legendären Time Lord.

TRINSIC

Zuerst sollte Avatar die Ställe gründlich absuchen und wichtige Gegenstände mitnehmen. Der Schlüssel, der beim Opfer gefunden wird, schließt die Truhe im Haus des Opfers auf und löst das Rätsel. In der Truhe befinden sich Gold, ein Medallion und eine Schriftrolle, die besagt, daß das Gold die Bezahlung für einen unbekannten Dienst war. Eine Unterredung mit Spark bringt Informationen über The Fellowship. Auch Gilberto, der Leiter der Fellowship, hat nützliche Hinweise.

BRITAIN

Lord British weiß viel über die Ereignisse im Land. Er berichtet über Schwierigkeiten mit Magie und den Moongates und bietet den Orb of the Moons an. Avatar sollte das Geschenk nicht ausschlagen. Lord British erwähnt Rudyom



aus Cove, der mit einer Substanz namens Blackrock experimentiert, deren magische Kraft die Moongates wieder herstellen könnte.

Batlin erzählt von den zwei Reisenden, Elizabeth und Abraham, die nach Minoc unterwegs sind. Batlin ist der einzige, der die Aufnahmeprüfung für die Mitgliedschaft der Fellowship ausführen kann. Daher sollte der Avatar beim ersten Besuch in Britain Batlin aufsuchen. Als Vertrauensbeweis soll der Avatar ein versiegeltes Paket an Elynor, den Kopf der Fellowship in Minoc, überbringen. Eine Aufnahme in die Fellowship ist erst gewährleistet, wenn die Übergabe des Päckchens erfolgreich abgeschlossen ist, und der Avatar die Fragen von Batlin zur Genüge beantwortet hat.

Weitere Personen haben Interessantes zu berichten: Patterson, der Bürgermeister, Clint, der Schiffbauer, Millie und Gordon.

COVE

Rudyom berichtet über die neue, seltsame Substanz Blackrock. Er gibt dem Avatar einen Umwandlungstab, der das Material in eine Pforte/ein Tor verwandeln kann. Leider zerstört der Stab zur Zeit die Substanz, statt sie zu verzaubern. Das Notizbuch von Rudyom enthält wichtige Aussagen über Blackrock.

MINOC

Der Mord wurde auf die gleiche Weise wie bei Christopher begangen. Neben der Leiche liegt ein gewundener Dolch. Er ist ein wichtiger Hinweis zur Aufklärung der Morde.

Es gibt zwei mögliche Hauptpfade: Der eine führt zur Verfolgung von Elizabeth und Abraham. Elynor wird sagen, daß sie nach Paws weitergereist sind. Der andere Weg führt zur Zigeunerin Margareta, die den Avatar darauf hinweist, die Wisps zu beachten.

PAWS

Feridwyn ist ein Mitglied der Fellowship und führt die Unterkunft für die Bedürftigen. Er berichtet, daß die zwei Reisenden gerade nach Jhelom aufgebrochen sind.

JHELOM

Joseph, der Bürgermeister, weiß, daß Elizabeth und Abraham hier waren, jedoch schon nach Britain weitergezogen sind.

In Britain kann der Avatar Batlin erneut aufsuchen und die Fragen zur Mitgliedschaft der Fellowship beantworten.

Es ergibt sich eine Gelegenheit, den Trainer De Snel nach dem gewundenen Dolch zu fragen, der in Minoc gefunden wurde.

Der Avatar muß umsichtig sein, denn De Snel gibt nicht gern Geheimnisse preis, besonders nicht die Information, daß er ein Mitglied der Fellowship ist.

BRITAIN

Elizabeth und Abraham sind schon fort, diesmal nach Vesper. Der Avatar erhält die Möglichkeit, der Fellowship beizutreten. Er verliert einen Tag. Batlin bittet den Avatar den Dungeon Destard aufzusuchen, um eine Truhe voll Gold zu finden.

DUNGEON DESTARD

Mit dem Fünften-Rang-Spruch "Invisibility" schleicht man sich am besten am Drachen vorbei. Es gibt auch Tränke und Ringe, die den gleichen Dienst erweisen. Der Avatar muß vom Eingang aus nach Süden und Osten suchen, um die Truhe zu finden. Die Truhe ist schwer zu finden und leer.

Später wird der Avatar beim 9-Uhr-Treff in die Fellowship aufgenommen und bekommt ein Medaillon, wie Christopher es auf der Brust trug. Nun wird es Zeit, den zwei Reisenden nach Vesper zu folgen.

VESPER

Auston, der Bürgermeister, weiß nichts über die Fellowship. Er traf jedoch Elizabeth und Abraham und schickte sie zum Leiter der Britannia Mining Company. Cador weiß nur zu berichten, daß sie nach Dagger Isle und Moonglow aufgebrochen sind.

MOONGLOW

Rankin, Kopf der Fellowship, hat die Reisenden gerade nach Terfin, dem Heim der Gargoyles, verabschiedet. Dort gibt es ebenfalls einen Zweig der Fellowship. Elizabeth und Abraham setzen ihren Weg fort, alle Leiter der Fellowship-Zweigstellen aufzusuchen.

TERFIN

Quan, der Kopf in Terfin, bestätigt den Aufenthalt der zwei Reisenden. Jedoch sind ihre Pflichten schon erfüllt, und sie sind auf dem Weg zum Meditation Retreat of the Fellowship, die frühere Avatar-Insel.

MEDITATION RETREAT

Ian ist nur dann gesprächig, wenn der Avatar ein Mitglied der Fellowship ist. In diesem Fall wird er in das Retreat ein-



gelassen. Ian weiß, daß Elizabeth und Abraham schon auf dem Weg nach Buccaneer's Den sind. Bevor der Avatar ihren Weg verfolgen kann, muß er der Weissagung der Zigeunerin Margareta nachgehen.

DIE WISPS

"Es ist eine Arroganz Eurer menschlichen Spezies, daß Ihr glaubt, mit mir in Verbindung treten zu können."

Der Avatar muß nach Empath Abbey reisen, um mit dem Mönch Taylor zu sprechen. Er kann nur über die Emps berichten, eine Rasse, die öfter Kontakt mit den Wisps hat. Er weiß von der Vorliebe der Emps für Honig, ohne den sie nicht mit dem Avatar sprechen werden. Taylor gibt dem Avatar eine Rauchbombe, um die gefährlichen Riesenbienen außer Gefecht zu setzen, damit der Honig gesammelt werden kann.

BEE CAVE

Der Avatar kann entweder die Rauchbombe von Taylor benutzen oder Tseramed, einen Förster, der die Bienen regelmäßig jagt, um Hilfe bitten. Er läßt die Bienen mit seinen Pfeilen in Schlaf fallen. Sobald der Avatar den Honig hat, sollte er den Emp Trellek suchen.

TRELLEK

Trellek liegt sehr viel an der Meinung seiner Frau Saralek. Ihre Gunst gilt es zu gewinnen. Diese verweigert ihre Zustimmung, bis der Avatar mit Salamon, der verhunzten Anführerin, gesprochen hat. Salamon ist wegen dem Zustand der Silverleaf Trees besorgt. Wenn der Avatar den Holzfäller Ben findet und ihn überredet mit dem Fällen aufzuhören, ist Salamon zufrieden.

Die traurige Saralek schickt den Avatar zurück zu Trellek, der ein Instrument herstellt, das seinen Pfiff nachahmt. Wird das Instrument in der Hütte in den Bergen gespielt, wo die Wisps häufig gesehen werden, ruft es einen Wisp herbei.

DER WISP

Ich will die Information aus dem Notizbuch von Alagner.

Alagner wohnt in New Magincia am nördlichsten Zipfel der Insel. Der Avatar muß den Wisp auch über den Time Lord ausfragen, da dieser den Wisp als Überbringer seiner Nachrichten benutzt.

DAS NOTIZBUCH

Alagner stellt den Avatar die Frage nach Leben und Tod.



Um sie beantworten zu können, muß er nach Skara Brae reisen und den Tortured One, Caine finden.

SKARA BRAE

Caine möchte als Gegenleistung die Erfüllung eines Auftrages. Der Avatar soll den mächtigen Liche vernichten, der die ganze Insel befallen hat. Die Heilerin Morda weiß um einige Vorschläge, es ist aber besser mit allen "ehemaligen" Bewohnern zu sprechen.

Zuerst muß der Avatar einen Weg finden, Trent aus seiner Lethargie zu führen, um den Käfig fertigzustellen und "Horance the Liche" zu fangen. In Trents Schmiede findet der Avatar eine Musikbox, die Trent einst seiner Frau Rowena schenkte. Die Musik vor dem Dark Tower des Liche gespielt, weckt Rowena aus ihrer Träumerei, aber nur einmal. Bevor sie in Trance zurückfällt, muß der Avatar ihren Ehering bekommen. Wird der Ring Trent vorgelegt, fällt der Zauber von ihm ab und er kann wieder klar denken. Um den Käfig beenden zu können, benötigt er einen Eisenbarren. Auf dem Friedhof, vor allem nachts ein gefährlicher Ort, liegen einige Barren.

Nun helfen Mordas Informationen. Der Avatar muß mit Hilfe des Alchemisten Caine einen magischen Trank herstellen. Morda kennt die Zutaten und die richtigen Mengenangaben. Der Avatar sollte nicht den Anweisungen des Bürgermeisters folgeleisten.

Den fertigen Käfig muß der Avatar in den "Well of Souls" (Brunnen) im hinteren Teil des Dark Tower tauchen, um ihm den richtigen Zauber zu vermitteln.

Um Mitternacht, wenn der Liche seinem schwarzen Zauber nachgeht und sich am Altar aufhält, muß der Avatar ihn gefangennehmen und den magischen Trank über ihn ausgießen.

HORANCE

Horance fühlt sich schuldig an Trents und Rowenas Unglück. Er bittet den Avatar, die beiden wieder zu vereinen. Eine Tat bleibt zu vollbringen: Der Well of Souls muß zerstört werden. Horance beauftragt den Avatar, eine willige verlorenen Seele zu finden, die sich opfert. Obwohl der Bürgermeister schließlich einwilligt, muß der Avatar vorher alle anderen fragen, sonst erfüllt sich die Vorhersage nicht.

Caine beantwortet die Frage nach dem Leben und Tod: "Es gibt keine Antwort. Nur die dummen Sterblichen möchten lernen, was unlehrbar ist, und fragen, was nicht zu beantworten ist."

NOTIZBUCH

Alagner borgt dem Avatar die Schlüssel zu seiner Kammer. Dort befindet sich das Notizbuch, das der Avatar lesen sollte. Die Wisps lesen das Notizbuch, als es ihnen gereicht wird und erfüllen ihren Teil der Abmachung nach mehr Information. Bei der Rückkehr des Avatar zu Alagner, ist dieser tot. In der Kristallkugel sieht Avatar, was passiert ist.

TIME LORD

Wisps: Ich kann dem Avatar helfen den "Orb of the Moons" zu aktivieren. Der Time Lord ist im "Shrine of Spirituality".

Time Lord: Wenn der Avatar mit mir Kontakt aufnimmt, bin ich gefangen. Ich spüre etwas Unnormales am Dungeon Despice. Ich werde Avatar hinschicken, um nachzusehen. In Despice findet der Avatar einen kugelförmigen Generator, der meine Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, beeinträchtigt. Nicodemus in Yem kann ein Stundenglas verzaubern, damit der Avatar mit ihm den Generator betreten und zerstören kann.

DAS STUNDENGLASS

Nicodemus verkaufte das Stundenglas an einen Antikhändler in Paws. Beverlea, der Besitzer des "House of Items", hat es noch zum Verkauf. Nicodemus sagt allerdings, daß er das Glas erst verzaubern kann, wenn die Störungen des Äthers behoben sind.

DER ÄTHER

"Nur einer kann dem Avatar hier helfen: Penumbra".

Penumbra, eine Magierin in Moonglow, hat sich vor zwei Jahrhunderten in Schlaf versetzt. Sie bestimmte vorher, daß nur der Avatar sie wecken könnte. Um ins Haus zu gelangen muß der Avatar einen Hammer, einen goldenen Ring, einen Dietrich, eine Fadenspule und eine andere Form von Gold nebeneinander neben dem Plaque am Eingang legen. Nur eine Plaque erscheint auf einmal, also sollte nur der benötigte Gegenstand für diese Plaque niedergelegt werden. Im Haus muß der Avatar eine orange Ampulle finden, um Penumbra das erste Mal zu erwecken. Weitere Versuche funktionieren nur mit dem Awaken-Spruch.

PENUMBRA

Sie hat genug Erfahrung mit Blackrock, so daß die weiß, daß es als Barriere zwischen dem Äther und ihrer Ursache fungiert. Sie schickt Avatar in die Minen von Vesper oder Minoc, um vier Blöcke zu holen. Jeder Stein wird auf ein Podest gelegt, um sie vor den mysteriö-

sen Wogen zu beschützen. Penumbra spürt, woher die zerstörerischen Wogen kommen und schickt Avatar zum Dungeon Dächte. Ein weiterer Generator in Form eines Tetraeders steht hier. Penumbra schlägt vor, daß der Avatar den "Ethereal Ring" sucht, der seinem Träger erlaubt, das Tetraeder zu betreten.



ETHEREAL RING

"Der Ring gehört dem Gargoyle Draxinusom aus Terfin."

Draxinusom war gezwungen, den Ring an Martingo aus Spektran zu verkaufen, als die Gargoyles aus Terfin fortzogen. Martingo ist noch im Besitz des Ringes und gibt ihn her, wenn seine Steinhexe besiegt werden kann. Dabei kommt der Schlüssel zu Martingos Tresor zum Vorschein. Im Tresor befindet sich der Ring.

DAS TETRAEDER

Mit dem Ring kehrt Avatar zu Penumbra zurück. Sie verzaubert den Ring, und Avatar kann in den Tetraeder-Generator einsteigen. Innerhalb wartet eine mächtige Kreatur, die erschlagen werden muß, um das Tetraeder zu zerstören. Nach getaner Tat bleibt ein kleines Tetraeder übrig. Der Avatar sollte diesen kleinen Generator einstecken, es könnte nützlich sein.

DIE KUGEL

"Das Zerstören des Tetraeders läßt den Äther wieder frei fließen."

Nicodemus kann nun das Stundenglas verzaubern. Mit dem Stundenglas kann der Avatar den Kugelgenerator in Despise betreten. Nach Lösen des roten und blauen Moongate-Puzzles, findet der Avatar eine kleinere Kugel. Wie das kleine Tetraeder, sollte er die kleine Kugel mitnehmen.

MEDITATION RETREAT

Nachdem der Avatar im Meditation Retreat eingelassen wird, findet er im Retreat Dungeon einen dritten Generator, dieses Mal ein Würfel. Mit Hilfe des Stundenglases kann der Avatar mit dem Time Lord sprechen. Vorher muß er allerdings ein Mineral namens "Caddellite" finden. Es schützt ihn vor dem Würfel.



CADDELLITE

Der Leiter des Observatoriums in Moonglow kann einiges über Caddellite erzählen. Ein Meteorit, der auf die Insel Ambrosia gefallen ist, enthält das seltene Metall. Vom Leiter des Lyceums erfährt Avatar von der Lage des versunkenen Landes. In Ambrosia muß Avatar die dreiköpfige Hydra besiegen, bevor er das Caddellite aufsammeln kann.

Mit dem Caddellite muß der Avatar die Hilfe des Schmiedes Zorn in Minoc erbitten. Dieser schmiedet einen Helm, der den Avatar vor dem Würfel schützt. Vorher muß der Avatar Iriale, die Schwertfrau, besiegen. Im Würfel ist ein Rätsel zu lösen, indem er die Feuerfallen meidet, die den kleinen Würfel schützen.

Der Time Lord spricht: "Trage es nach Buccaneer's den."

BUCCANEERS DEN

Mit Danag sollte der Avatar zuerst sprechen. Er ist der zeitweilige Leiter dieses Zweiges der Fellowship. Er erzählt von Hook, Elizabeth und Abraham und einem Spezialprojekt. Jede der Kurtisanen in The Bath verrät dem Avatar die geheimen Gänge in den Bergen. Ein Gespräch mit Sintag bringt den Schlüssel zu diesen Geheimtüren zutage.

GEHEIMGÄNGE

Hooks Behausung liefert eine Reihe interessanter Hinweise und Gegenstände. Die Navigationshinweise für die Kronjuwelen finden sich, sowie der Schlüssel zum Black Gate, der den Avatar durch die Barriere an der Avatar-Insel bringt. Ferner findet der Avatar eine Liste von Opfern, die die Fellowship getötet hat oder noch töten will. Die einzigen noch Lebenden auf dieser Liste sind Lord British und der Avatar.

In den Gängen liegen die Folterkammern der Fellowship. Dort werden auch Gefangene gehalten. Der Ausgang führt durch The Baths oder durch die Fellowship Hall.

Anton

AVATAR ISLE

Der nächste Weg führt zur Avatar-Insel. Mit dem Schlüssel zum Black Gate gelangt der Avatar in die Dungeons. Innerhalb befindet sich das Black Gate. Daneben stehen Elizabeth und Abraham, Hook und sein Komplize Forskis. Sie sind bereit, auch den Avatar von der Liste zu streichen.

BLACK GATE

Jede der Generatoren gehört auf ein Podest gestellt. Dann muß der Verwandlungsstab von Rudyom auf das Tor angewandt werden. Eile ist geboten.

Das Schicksal von Britannia liegt in der Hand des Avatar. *su*

KONTAKT

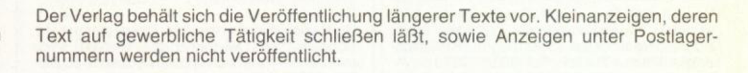
Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 11. November '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Oktober '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe '93** (erscheint am 9. Dezember '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C 64 II mit 2 Floppys und 117 Disks, Maus, Joystick, Datasette, 20 Cass. alles 100 % o.k. für 450 DM VB. Tel. 05731/3803 ab 19 h

C 64 Disks: Head over Heelst. 4 DM, Road Rune u.a. Liste gg. 1,50 DM bei Oliver Schlamminger, Brunnenstr. 9, 7817 Ihringen 1

Stop! Verk. gebr. C64 + 1541 Floppy, HB, ca. 80 Disks für 350 DM. Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen. Tel. 07031/801462

Suche dringend Gateway to the Savage, Frontier für C64, zahle gut, nur Orig. Anl. Tel. Österreich 02672/76122 Ute

Kaufe Rollenspiele: Times of Lore, Magic Candle, Reals of Darkness, 2400 AD, Möbius Alternate, Reality II, Gemstone Warrior, Battle T., Rogue, Xyphus. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. C 64 II mit Floppy 1541 II, ca. 80 Disks (Airborne Ranger, Tennis, U-Sim.,...) Schnellader, 1 Joystick VB 500 DM. Tel. 030/7129868 16-20 h

Verk. Orig. Tetris, Jonny Quest u.a. suche: The Secret o.M. Islands, Humans, Lemmings, zahle je Spiel ca. 100 DM. Angebote an: Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklam 1

Verk. C 128 D Zub. LW, aktuelle Software, Diskbox, Mon., neu ca. 700 DM, heute ca. 500 DM. Schreibt an Daniel Wagner, Wolkensteiner Str. 12, O-9340 Mbg.

Verk. C 128, Mon. 1802, Floppy 1571, 1541, Print SG10C, RAM 1750, 120 Disks, Spiele Geos, usw., 2 Joysticks, Maus, Bücher, Zeitschriften. Daniel Tel. 02183/81976 600 DM VB

C128, Floppy 1570, 200 Orig, Spiele, Mon. Phillips (Farbe/Stereo, amigatauglich) zu verk., auch einzeln. Tel. 06035/1791

Verk. Brooker, Spielesammlung je 20 DM, Betrayal 30 DM, Mittelamerikakrise, Canada, Trad. Company, Hystory Sampler u.v.a. je 10 DM. M. Gütter, Wirtsgrundweg 13, O-9658 Erlbach

Verk. für C64/128 Garfield (Zeichen.), Hit. Guide (Adv.), Elite (Act.), Klax (Denk.) für 150 DM nur für C128 Geos 2.0 für 90 DM. Tel. 06781/33938 Christian Maes

Verk. C64 II Disk LW 1541 II und Joystick Quickjoy für 300 DM + Porto. Tel. 06074/90883 Vormittags

Verk. C 64 Soft: Klax, Rock'n Roll, Rainbow Island, Turrican, Champs o. Krynn, F16 C. Björn Kühl, Kimming 26, 2208 Glückstadt. Tel. 04124/8735 ab 19 h

Verk. C64 II, 1541 II, F.C. III, Philips Grünmon., Joy, Mouse, Spiele (Orig.), Zub., Lit. für 680 DM. J. Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden

Verk. C64, Flopy 1541, Commodore Farbmon. 1802, Drucker MPS 801, 400 DM, Preis VB. Tel. 02874/2467

A 500, 2,5 MB, 2. LW, Col. Mon., 33 MB Festplatte, div. Software (Spiele, Text, Grafik, Tools), Lit. kpl. 1350 DM. Tel. 040/6786375

Verk. Soul Crystal, Dunkle Dimension, Bug Bomber für C64 u.v.m. Schreibt an PF 36, A-1108 Wien

Verk. Spielesammlung für C64 37 Spiele u.a. Invest, Transworld, Turrican, Bards Tale u.v.a., Preis 300 DM VB, alle Orig. Tel. 09973/9985 zw. 18 und 19 h Gerald

Verkaufe C 64 mit Floppy, Mouse, Disk Box, Locher, Resetschalter u. über 100 Spiele für 500 DM VB. Buchholz Stefan, Uelzener Weg 2, O-4090 Halle/S.

Verk. Orig. Spiele für C64/128: Sim City, Bugy-Boy, Western-Games, Der Preis ist heiß, Starpainter. Außerdem Lightpen mit Software. Tel. 0761/74769

Verk. Orig. Bundesl. Man., Tie-Break je 30 DM, Crime Time 25 DM, Crown und Ferrari Formula One je 20 DM. Rayko Földi, Brandenburgerstr. 9, O-7980 Finsterwalde

Verk. C64, 1541, Drucker (Seikosha) Joy, Final C. III, Locher, div. Bücher, Red Storm, Stealth Fighter, Barb. II, Suspended C116, Datasette, Preise VB. Tel. 0512/264101

Verk. C-64 Prg. für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM), TV-Manager, Oil-Manager, Skispringer, Rockstar, Wolfgang Franke, Kirchfeldring 19, 6822 Altlussheim

Biete: Turrican I und II, Grand Prix Circuit, Ultima VI, Dragon Wars, Conquestador, suche alle guten Rollenspiele. Andre Wagner, OT Sperrmauer 6, O-6551 Gräfenwarth

Verk. C128 m. Mon. 2 Floppy, HD, Speicherew. 300-400 Disk, 25 Orig. für 700 DM VB. Tel. 0201/538404 Mathias

Verk. C64 m. ca. 300 Spielen, Datasett, Floppy 1541 II, 4 Joysticks, Bedienungshb. u.a. Büchern für 4000 Schilling. Tel. A-05246/6512

Tausche orig. C64 Spiele Riskant, Turtles I + II, Brave Starr, Calif. Games gg. ein gut erhaltenes Sega Master System II mit 2 Spielen. Tel. 04105/85161 ab 20 h

Verk. C 64 + 1541 II, Datas. 2 Joy, RAM-Floppy 112 KB, Bücher, Geos 1.2, Disk, Box, viele orig. Sp., H. Seas C. für VB 700 DM. Th. Trzaskowski, Gartenstr. 12, O-7233 Frohburg

Suche günstig Orig. Turrican II, F-16 Combat Pilot, Ultima VI, Elvira Adv., Outrun Europe, Lotus, Klax für C64. Stefan Heinemann, Dannenbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Verk. C 64 + Floppy, 124 Disks, Disklocher, 2 Diskboxen, Superboard, Joystick, Maschinensprache Buch, Computer Zeitschriften, für 400 DM, NP 840 DM. Stefan Heideloff. Tel. 05603/4044

Achtung! Verk. C128 günstig! Wegen Systemwechsel mit Final C. III, Disks (leer), 2 Joysticks und HB für VB 220 DM. Tel. 0228/255163

C64 Club sucht: C64, Drucker, LW, Software, Mitglieder usw. an: Ost-C64-Club, Daniel Stöbbe, O-7816 Schipkan

Verk. C64, Floppy 1541 II über 300 Super Spiele, Disk-Box, 4 Sachbücher, 3 Joysticks, VB 350 DM oder tausche gg. Megadrive m. Spielen. Tel. 04131/12497 Florian

Verk. Orig. z.B. Neuromancer, Bards Tale I & II, und Datasette, Software, Liste anfordern bei Fabian Mast, Eickenwiese 1 b, 3013 Barsinghausen. Tel. 05105/83819 ab 19 h

Verk. Floppy 1541 I für 120 DM (100 % o.k.) C 64 def. für 50 DM, orig. Pool of Radiance 20 DM, bei Kauf 10 Leerdisks gratis dazu. Tel. 02591/21784 ab 18 h Marcus

Verk. C64 + Floppy 1541 II, 50 Disks, 3 Joys, S/W-Fernseher, 2 Disk-Boxen, Datasette, Spiele wie Star, Super Soccer u.v.a. 400 - 500 DM. M. Hofrichter, Finkenweg 34, O-1910 Kyritz

Verk. PD und Shareware Demodisk gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4. Tausche auch, Liste schicken

C 64, suche das Spiel Pot-Panik und New Games, Listen an: C-M Lindner, König Str. 56/57, W-1000 Berlin 39

Verk. für C64 oder 128 Floppy 1571 100 % o.k. wegen Systemwechsel. Preis VB. Tel. 0234/410456 Robert

Verk. Dragon Wars, Stealth Fighter, Starflight I, Transworld und Iron Lord (alles C64), für je 30 DM. Tel. 05403/1294

Verk. Bücher: Pascal C64, C64 für Insider, Super Grafikbuch (DB), C 64 Maschinensprache je 30 DM + Action C. Rep. MK5 für 50 DM. Tel. 05403/1294

Suche Plan für das Spiel Pirat, zahle 20 DM. Reichel Gunther, Blueckerstr. 6, 8670 Hof/Sale

Verk. mein Orig. Game Operation Network für C128, mit digitalisierten Bildern. Preis VHB. Melden bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, D-2406 Stockelsdorf

Operation Network für C128 mit digitalisierten Fotos zu verk. Preis VHB. Tel. 0451/493306

Amiga

Kaufe alles A 500: HD 50 MB für 250 DM, und 68020 Turbokarte mit Coproz. f. 175 DM in gutem Zustand. Per NN. Tel. 05141/84397 Heinz Knolle

Verk. Orig. Speedball II 35 DM, Cobal 20 DM, Jumping Suckson 20 DM, The Plague 25 DM, X-Out 20 DM, Battle Isle 35 DM, Thorsten Esha. Tel. 07158/3886

Orig. Ultima VI 35 DM, Shadowlands 35 DM, Rise of the Dragon 35 DM ab 18 h. Tel. 0221/6801677

Orig. Red Baron 40 DM, Black Crypt 35 DM, Abandond Places 40 DM, Jim Power 40 DM, Epic 40 DM plus Porto. Tel. 0221/6801897

Verk. A 500 erw. auf 2,5 MB + 32 MB Festplatte, 2. LW, ca. 20 Orig., Prg. z.B. Monkey Island I + II, Populous II, Lemmings, Larry V, VB 1800 DM. Stefan Robijin. Tel. 05223/61905

Löse wegen Systemwechsel meine Spielesammlung auf. Hits, z.B. Special Force, Larry V für 20-55 DM, insgesamt 12 Games ca. 350 DM. Tel. 0721/709848 Jochen

Verk. Orig. It came from Desert 30 DM, Kick Off II, zus. 40 DM, Squash 40 DM, TV Basket 25 DM, Champ. M., 55 DM, Ski Sim. 15 DM, Hotelm. 30 DM. Hopp. o. Top + Riskant je 25 DM. Tel. 08144/628

Verk. Orig. Winzer 45 DM, Great Court II 40 DM, Reederei 30 DM, Black Gold 40 DM, Railroad T. 45 DM, Monkey III 35 DM, Bundesl. M. 15 DM, Manchester United II 35 DM, Player Man. 20 DM. Tel. 08144/628

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Soft, schreibt an: Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 3b, 4817 Leopoldshöhe. Keine Anrufe

Verk. A 500 + Farbmon., 1 MB, 2 LW, 2 Joysticks, 80 Orig., Bücher, Kopfhörer, Abdeckhaube, Reinigungsdisk für nur 1300 DM. Tel. 05130/8470 verl. Mirko

Verk. Orig. Monkey Island II für 55 DM + NN. Gunner Müller. Tel. 04206/7929

Sounddigitizer 100 DM, Midi Interface 60 DM, Casio Keyboard CT670 550 DM. Tel. 07222/29454 ab 17 h

Verk. A 500 mit 2 LW, Speichererw. Farbmon, 1084, 1 Joystick, Maus plus Special Forces

VK: Indiana Jones 3 dt, Adv. Populous, RVF-Honda, Pirates, Monkey Island I + II, F29 Ret., Railroad T., Battle Isle, Formula One Grand Prix. Tel. 07223/73439

Verk. Monkey Island mit Lösung für 45 DM, Duck Tales 25 DM, Great Courts II 30 DM, alles 100 % o.k. und Orig. Tel. 07305/3125

Verk. Orig. Monkey Island II dt. Vers. für nur 55 DM, Stefan Schwarzbach, Fr.-Wolf-Str. 19, O-8600 Bautzen. Tel. 03951/23476

Verk. A 500, 1084, 2. LW, 2 MB Erw., 2 Joysticks, Maus, für 1100 DM VB. Tel. 0208/676407

Verk. A 500, 2,5 MB, 3,5" ext. LW, Maus, Joys, Mon. Philips 8833 II, Drucker KX-P1123, Software, Diskbox, 1 Jahr alt für nur 2390 DM ab 19 h. Tel. 0911/5707037

Verk. Amiga Orig. mit Verp. und Anl. Tel. 06542/22160. Kaufe auch Prg. auch ganze Bestände. Tel. 06542/22160

Verk. Cruise for a Corpse 50 DM, Face Off 50 DM, Pro Soccer 20 DM, Formula I 20 DM, Wild West World 70 DM, alles Orig., Topzustand, D.A.D., PF 1261, 8433 Parsberg, per Scheck

Verk. Indy IV (Atlantis), Grid Star, Highway Hawks, Pachmania, Rockford, Amiga Karate, Mike The Magic Dragon, Fortress, Underground usw. Tel. 06581/4081 alles Orig.

Österreich. Verk. F15 II, Midwinter II, Flight of the Intruder, Amos 3D, Chuck Yeagers Aft 2.0, alles Orig. und Digi View Digitizer. Tel. 0043/7242/45729 Rene

Verk. für Amiga Lat. III, Indy Cad. III je 40 DM, Flood, P. England, je 30 DM, Galaxy 89, Rocker R. je 20 DM, C64: Elv. 30 DM, B. Man 30 DM, Indy III Act., Wec. 20 DM, Sixap. 20 DM. Tel. 0221/799791

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.) Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt.Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand). Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 2 Joys, Trackball, 18 Orig. zum Superpreis von 1400 DM. Tel. nach 17 h 0711/873605 Dimi

Verk. Orig. Amigasoft Great Courts I für 10 DM, Riskant 5 DM, Nuclear War 10 DM, A320 30 DM, Manchester United Europe 25 DM. A. Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Suche gg. Belohnung dringendst: Alternate Reality + Fairy Tale. Tel. 06131/883056

Kaufe Amiga-Orig. Spiele nur mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt



KLEINANZEIGEN

Suche orig. Sim-Ant, Monkey Island II, Finest Hout, Larry V, biete 40 DM pro Game, tausche auch gg. Loom, Conquest of Camelot. Tel. 02485/562 Mike

Verk. Amiga Orig. Mega Lo Mania, Populous II, F-19, F15 II, Railroad Tycoon, Pirates, Lemmings, Data-Disk, Zak MC Kracken dt. zu je 30 DM. Tel. 089/880441 Olli

Verk. Orig. 3D-Constr. Kit 80 DM, Jad TV 60 DM, Cruise for a Corpse, Loom, Oper. Stealth je 45 DM, Berlun 1948, The Power, E-Motion je 20 DM. Tel. 089/8419368

Verk. Software-Sammlung mit folgenden Spielen: Populous, MM2, Invest, Midwinter, Bloodwych I + II, Xenon II, Pirates, Turrican usw. H. Rössler. Tel. 0203/790240

Verk. A 1000, 2,5 MB, M1081, 2 LW, F. + HB, 2M, 2 Joy, Kicks 1.1 - 1.3, 80 LD, 24 Orig. Spiele, A.W. Larry 5, Mon. Isl. II, T.H. Q V, L. Gof., NP 4000 DM VB 1600 DM. Tel. 07223/58799 Paul

A 500, 1 MB, 2. LW, TV-Mod., 2 volle Diskboxen, Monkey II u.a. Orig., Joy, Maus, div. Hefte, Bücher. Preis VB. Ab 17 h. Tel. 02565/3772

Verk. Amiga Orig.: NAM, Dragon Strike, Midwinter u. Operation Stealth. Tausche auch: Suche: Police Quest II, Harpoon, SSI Rollenspiele. Marcus Budick. Tel. 02243/7873

A 500, 2. LW, 1 MM, Farb-TV, Drucker, Tisch, 200 Disks, F16 Prix, Zeitschriften (25 St.), für 1000 DM an Dennis Zschächner, Hauptstr. 41a, O-6710 Neustadt/Orla

Verk. Ultima VI, Powermonger, Railroad T., Return of Medusa, F-29, Double Bill, Battle Chees II, Lotus II, Rings Quest V, Space Quest III je 40 DM. Tel. 0711/876083

Verk. zu Top Preisen 3D Const. Kit dt. Anl. 60 DM, Bards Tale II dt. Anl. 20 DM, Data Becker Demo Maker dt. Anl. 25 DM. Tel. 0611/462976 Andre

A 2000 mit Farbmon., Tastatur, Maus, 2 LW 3,5", PC-Karte m. 1 LW 5,25" Orig. Software, Lit. 950 DM. Tel. 06171/651812 Mo-Fr. 8-16 h

Verk. Amiga-Orig. (1a Zustand). Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Suche für 650 DM A 500 mit ca. 10 Disks und Mon. Tel. 0211/7489208 Boris

Verk. A 2000 B + 1 MB Chip, 2 x 3,5" LW, Action R., Samplermodul, 3 Joysticks, ca. 300 Disks mit Topgames, Sens. Soccer, P., Berlin 030/5556645

Verk. Stationfall, Larry I+II, KQ4, HQ1; Manhunter I, Dungeon Master, Dragon Wars, Buck Rogers, Damocles, Mission, Nightshift, Sinbad, Z-Out, T. 05121/512725 Klaus tgl. 18-20 h

Orig. Deluxe P 4, Star Control, UMS, Omega, Austerlitz, außerdem unbenutztes 2400 Baud Modem. Strategie Club, Brückner. Tel. 0228/666716

Verk. A 500 1 MB, 2 LW, 1084 S Mon., Trackball, 2 Joys, 11 Orig., zus. nur 1350 DM auch einzeln zu verk. Tel. nach 18 h 0711/876083

Verk. Orig. Sensible Soccer nur 50 DM, 3D-Cons. Kit nur 80 DM, Digi-View Gold + Digi Splitt jun. nur 350 DM. Tel. 06223/71277 bei Alexander Kochmann

Verk. Orig. Bundesl. M. Pro. 45 DM, Monkey Isl. I + II je 50 DM, Civilisation 65 DM, A320 60 DM, Mad TV 45 DM, Kathedrale 55 DM, Global Eff. 55 DM, Populous II 50 DM. Tel. 08144/628

Amiga zu verk. zusätzlich Mon. 1084 S, 2 LW, und 2,5 MB Speicher für 1000 DM. Tel. 08141/95337

Immer noch monitorlos? Jetzt nicht mehr! Denn ich verk. meinen absolut nw. Stereo-Farbmon. CM8833 II Philips für 329 DM. Tel. 069/7071520 Gabriel

Orig. je 25 DM + Porto, Lotus II, Toki, Manchester Un. Europe, Project X, TV-Sport-Basketball, Football, Test Drive II, Magic Pockets, Chambers of Shaolin. Tel. 07131/403463 Oli

Wegen Systemwechsel verk. ich ca. 600 Disks für den Amiga und C64 (Orig. Spiele, sowie zahlreiche Public Domain Software & Data Becker Bücher). Stefan Hüls, Stichwort: Systemwechsel, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Tel. 02871/488236 Liste mit genauer Aufstellung gg. 3 DM RP

Verk. A 2000, Mon. 1084 S, Kick Star /WB 1.3 + 2.0, 2 x 3,5" LW, Monkey Island I + II, Maus, 1 MB RAM, Lit., alles 100 % o.k. für 1800 DM. Tel. 06151/52296 Tobias

Verk. A 2000 (3 MB), 1084 S, 3 LW, Modem, DLS 3.0, MKII, 3 Joysticks, Mousepad, Lit., Disks, VB 3000 DM NP 5200 DM, Info bis 16.30 h 069/3054105 Wolfgang

A 2000 C Kicks 1.3 mit Farbmon. 1084 2 x 3,5" LW intern, 2 Joys, Maus, viele Spiele ca. 150 Disks und das große 42000 Buch. VB 1400 DM. Tel. 0201/742833

Verk. Orig. Fire and Ice, Populous II, Larry V, Black Crypt, Eye of the Beholder, Sp. of. Adventure, Fascination für je 40 DM. Tausche auch gg. AD + D Spiele. Tel. 0221/633838

Verk. F19., Silent S. II, Epic, Black Crypt, Beholder I, Dragonflight, Soa, Elvira, Pool of Rad., Great Courts II, MM 3, Dragonwars, Ooze, alles 100 % o.k. Björn Tel. 02241/334128

Loom 40 DM, Lotus II, Tie Break, Powermonger je 30 DM, Player M. Kick Off II je 25 DM, Emlyn Hughes 20 DM, Another World 35 DM. Tel. 07731/25775

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, 150 Leerdisks, div. PD-Prg., Spiel Sim City, kpl. m. Orig. Maus für nur 1000 DM. Tel. 0621/664505 Jan verl.

Verk. für A 2000 1 x Genlock A2300, 1 x Action Rep. MK II gg. Gebot. Tel. 06627/8420

Suche A 600 + Festplatte. Tel. 02872/7376 Thorsten. Wochentags 21 - 22.30 h

Verk. orig. Finest Hour mit Powermonger od. Budokan für 45 DM, Manchester United Europe mit Kick Off II und Microprose Soccer für 30 DM. Tel. 06151/22317

Verk. Epic, Hook, Monkey Island II, Lotus III, Jaguar XJ220, Crazy Cars III, Battle Isle, u.a.m. je 20 DM. Jesper Sorensen, Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens Denmark

Verk. 20 Spiele zu 15 DM bis 30 DM. David Albrecht, Königsberger Str. 1, 3006 Burgwedel 1. Tel. 05139/3932

Suche ihn oder Sie zwischen 20 und 30 zwecks gemeinsamen Spieleabend im Großraum Verden. Bildzuschrift an R. Fölke, PF 1821, 2810 Verden

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand). Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Suche für A 1000 Speichererw. extern bis 200 DM und Battle Isle dt. 30 DM, Ferrari Form I 20 DM, Midwinter I 25 DM. Their Finest Hour 20 DM. Tel. 02429/3191

Suche für je 20 - 25 DM Gunship, Pirates, Populous, Starflight, Their Finest Hour, Sherman M4, Ring of Medusa, Kriegs Sim., Rollenspiele. Tel. 02429/3191

Verk. Amiga CDTV 100 % o.k., fast neu mit Maus, Keyboard, ext. LW, zus. mit 4 CDs VB 1200 DM. Tel. 07127/34308 nach 17.30 h

Verk. orig. Space Max für Amiga 1 MB dt. Anl. für 60 DM, R. Zornow, Am Schwanzenbusch 87, O-2400 Wismar. Tel. 0000161/340423 ab 20 h

Verk. orig. Spiel Jeanne d'Arc (100 % o.k.) mit HB, Karte und Verp. für 90 DM. Adrian. Tel. 06527/398

Verk. A 500, 1 MB, HF Mod., Assembler, Joystick, 2 Orig. Spiele (Maus, 40 Disks, Zub.) 1 Jahr alt, 800 DN, NP 1200 DM, oder an Meistbietenden. Behnert Ingo, Scheibenbergerstr. 4, O-9306 Elterlein

Verk. od. tausche Special Forces 50 DM, Silent S. II 40 DM, Their Finest Hour 35 DM, Dynablaster 45 DM, Locomotion 30 DM, Manhunter II. Tel. 0203/709220 nach 18 h

Verk. A 500 mit Speichererw. 2,5 MB, 104 Spiele für 1000 DM. Joystick, Maus dabei. Thomas Drobnic, Machabearstr. 65, 5 Köln 1

Verk. A 500 mit Farbmon. + 50 Leerdisks, 3 Orig. + 2 Joysticks, 2 Diskettenboxen und S. Mega Drive, 3 Spiele (Sonic, Mickey II, ML), anschlußfertig, 1000 DM. Tel. 07042/32770

Verk. A 500 + 1 MB, 40 besp. Disks, Comp. Tisch. Philips Farbmon., 2 Joysticks, Maus, Bremse incl. Tel. 02838/544 VB 1200 DM

Suche Pirates, biete 30 DM und verk. Orig. Monkey Island II für 55 DM. Stefan 040/7929678

Amiga Orig. Foft, Int. Soccer, Man. United, Man United Europe je 40 DM, Kick Off II 45 DM, Genghis Khan, Ultima 6 50 DM (alle 300 DM + Powermonger gratis) Tel. 08803/9672 Alex

Verk. und tausche PD-Soft und div. Orig. Spiele, Tel. 05731/3925

Suche RAM-Speichererw. für A 500 bis 2 MB. 100 % o.k., günstig. Suche das Wirtschaftsgame Oil Imp., Rainer Brand, Lecilienstr. 50, 4050 MG

Suche Tauschpartner für A 500, habe u.a. Monkey Island, Willy Beamis, Bundesliga M. Prof., schickt Listen an: Daniel Bald, Herborner Weg 2, 5900 Siegen 1

Nach 3 Jahren wieder am Amiga. Suche Tauschpartner für Amigasoft. Schreibt an Markus Ammann, Niederholzstr. 46, 4125 Riehen Schweiz

Verk. A 500, 1 MB, TV-Mod., 3 Super Orig. Spiele, Textomat, Datamat, Databecker, Große Diskbox, versch. Comp. Bücher, 1 a Zustand. Preis 999 DM. Tel. 08171/78844

Suche Red Baron 35 DM, Orig. m. Anl. Tel. 069/748934

Verk. A 500, 1 MB, 3 Joystick, Maus, 5 Orig. (Monkey Island, 3D Pool, Cabal, Lemmings, Kid) für 650 DM. Tel. 040/7434628 nur Raum Hamburg

Verk. A 500, 1 MB, TV-Mod. Maus, für 700 DM, verk. für C64 oder Amiga einen Farbmon. 1802 von Commodore für 300 DM. Tel. 089/8411744

Verk. für Amiga: Monkey Island II dt. zu 65 DM und Search for the King mit Cluebook zu 50 DM. Tel. 06203/3693 Thomas

Verk. A 500 WB 1.3, 1 MB, Mon. A1081, 2 3,5" LW, Zeitschriften und Bücher für 1100 DM bei: Achim Idler, Im Vogelsang 1, 7056 Weinstadt

A 500, 1 MB, 2 LW, Philips Col. Mon., Mouse, Joystick, 8 Orig. Spiele, TV-Mod., Bücher, nur kpl. 750 DM an Selbstabholer. A. Wende, Düsseldorf. Tel. 0211/226092

Amiga Orig. Eye of Beholder II 50 DM, Bane of Cosmic Forge D. 45 DM, Wings of Death, Star Control 15 DM, inc. Porto. Wende, Butzbacher Weg 5, 4 Düsseldorf 1

Verk. Amiga-Spiele z.B. Kings B., Heimdall, M & M III u. C64 z.B. M & M I, II, Bard's Tale III insg. ca. 70 Orig. unter 06173/7709 von 15-17 h. Mainzer

Verk. A 500, 1.3, 1 MB, Philips Farbmon. 8833, 220 Disks, 3D-Boxen, 2 Joysticks, Amiga Power Pack VB 1100 DM. Tel. 05533/2224 Tobias

Verk. 1 Jahr alten A 500 mit 1 MB Speichererw., 2. LW, 9 Orig. Spiele und Mon. Preis 1400 DM VB. Tel. 02722/3501

Verk. Amiga-Orig. Battle Isle, Elite, Eye of the Beholder, Powermonger, WW1, On the Road, usw. Tel. 07825/7322

Verk. wegen Systemwechsel orig. Spielesoft, tausche auch gg. gute PC-Spiele. Liste anfordern bei: M. Zibbar, Oberfeld 85, 8130 Starnberg

Verk. Monkey II 60 DM, Mad TV 50 DM, Sim Ant 55 DM, Buck Rogers 45 DM, Gunship + F. Bomber 70 DM, Das Erbe 5 DM, Amiga 10 DM. B. Isle Zusatzdisk 30 DM. Tel. 02243/7040

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. und Verp. Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. orig. Indy 500, Midwinter, Test Drive II, Collection, Red Storm R., Indiana Jones, Tower of Babel, zus. für nur 100 DM. Tel. 08531/41201 nach 16 h

Suche Software aller Art auf A 500, schreibt an: Jan Rekaia, Marienthalerstr. 167, 2 Hamburg 26.

Verk. Orig. Populous II u. Operation Stealth PII 40 DM, Op. 30 DM. Discont 2000 SCSI-Controller, 10 Monate alt für 150 DM. Tel. 02586/8666

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Abdeckhaube, 120 Disks, 11 Orig. (Special Forces) Fachlit., Joystick, Philips Farbmon. NP 2200 DM VB 1370 DM. Tel. 09199/319 Heinz

Verk. F19 40 DM, Pool of Rad., Curse of the Azure Bonds je 30 DM, Starflight I, Battlehawks U2 je 20 DM, alles Orig. + 100 % o.k. nur an Selbstabholer. Tel. 089/6706884

Verk. Kathedrale 50 DM, Ap. 50 DM, Dino Wars 30 DM, oder tausche gg. Del. Projects, Might & M. Tel. 04287/461 Janis

Verk. Death Knights of Krynn, Secret of the Silverblades, Shadowlands, Bane of the Cosmic Forge für je 35 DM. Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Verk. für Amiga, Cadaver, Monkey Island I + II, kpl. dt., zus. für 120 DM, Rainer Köllges, Horsterstr. 93, 4050 Mönchengladbach 2

Verk. A 500, Zub. 1 MB-Erw., Uhr, neueste Soft, z.B. Monkey I + II, 100 % o.k., ext. LW, Viruskiller, 1050 DM. Tel. 0451/895432 Pascal

Verk. A 500, 1 MB RAM, Maus, Pad, Bücher, A500, A3D-Gr., Graf.-Prg., Zub. Atari 800 XL, Zub. Tel. 08106/301124

Verk. Battle Isle, Battle Isle Data Disk für 100 DM, übernehme Porto. Tel. 07402/7247 Stefan ab 14 h

Verk. Orig. Amiga-Spiele z.B. Monkey Island I, Pool of R. 1-3, Bards Tale 1-3 usw., Preise VB. Tel. ab 17 h 05921/35291

Verk. Amiga Spiel Ports of Call, Orig. + Anl. VB. Carsten. Tel. 06032/85452

Verk. Eye of the Beholder I 40 DM, Beholder II 60 DM, Snetman 15, Knights of the Sky 60 DM, Flood 25 DM, Cabal 15 DM. Marcus Kraft, Eichelbergweg 9, 7177 Untermühlheim (NN)

Verk. A 500, 1 MB, ext. LW, Action Rep. III, 1084 Mon. m Epson LX 400, 2 Mäuse, TV-Mod., 400 Disks, Orig. Soft, für 2000 DM. Tel. O-Roßla 3020 Mo-Fr. 10-17 h

Verk. dt. Orig. Monkey Island 1 MB, Face Off Eishockey, Intern. Tennis für je 40 DM, Vorkasse an: Mark Brüggemann, Zur Schmiede 4, 2843 Dinklage

Verk. Amiga Spiele 100 % o.k., John Barnes, Monkey I, für 45 DM, Lemmings, Data 20 DM, Leander 30 DM, alle Orig. Tel. 05246/3820 Peter

A 500, 1 MB, 2.LW, Ph. Farbmon., 24N Drucker von Panas., 300 Disks, Orig. Games, 3 Disk-Boxen, 3 Joys, Bootsel., Maus-Joy-Kabelverl., Bücher, Maus, 2 Mausmatten. NP 2900 DM, VB 1800 DM. Tel. O-Berlin 4266723

Verk. Orig. Populous I + II 70 DM, Special Forces 50 DM, Battle Isl., Data 70 DM, Railroad T. 40 DM, XCopy Pro 40 DM, Stunt Car 5 DM. Tel. 07164/4622 Mirco

Suche Loom für den Amiga, tausche gg. Formula One GP, oder Das Erbe. Tel. 02302/64982 Dennis

Suche Amiga Spiele, auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Hook, Myth, Regent u.a. für Amiga. Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. Populous 15 DM, Dragonflight mit Kpl. Lösung 65 DM, Celtis L. 55 DM, Might & M. III, kaputtes Dungeon Master 10 DM, alle Spiele mit Codewörtern oder Tips. Ab 13 h. Tel. 02353/3171

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.), Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Sensible Soccer 45 DM, Monkey Island 40 DM, Powermonger 40 DM, Austerlitz 30 DM, XCopy Pro, Cyclon 4, Hardware 65 DM. Tel. 0708/21601

Verk. A 500, RGB Mon., Speichererw., 2 Sticks, Software, viel Zub. für 800 DM. Tel. 02266/1360

Verk. A 1000, 1,5 MB, Mon. 1081, 80 Disks, Joysticks, M. Island, Battle of Britain Orig. Preis VB. Tel. 02856/2811

Verk. A 500 mit 1 MB, 2. LW, Mon. u. Drucker NEC P2200, Joysticks, Mouse u.v. Orig., alles für 1400 DM. Tel. 06721/42786

Verk. Chuck Yeagers R.F.T. 2.0 30 DM, Maniac Hansion 45 DM, Hülsbeck CD Shades 20 DM. Tel. 09639/420

Verk. Midwinter 2-Flames of Freedom orig. alles in dt. fast neu und kaum benutzt für 70 DM. Tel. 07425/4235 Lu

Verk. orig. Soft: Battle Sq. m. Resistance, Ghouls'n Ghosts, Pinball Magic, Dang., Cabal, Coloris, Summer Edit. Tusker, Blazing Thunder u.v.m. je 20 DM. Tel. 05251/22523

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand). Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, Joystick, Mouse, Matte, HB, Orig. Spiele, Leerdisks, Box, Software, Computertisch, 1 Jahr alt, VB 1300 DM. Tel. 089/3141101 Thomas

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, 1084 S, 2 Mäuse, 2 Joys, 54 Spiele, Bücher, div. für 2200 DM, handle. Tel. 0711/8893118 Niersteiner Str. 59, 7 Stuttgart 31

Verk. Unreal 40 DM, Space Ace 45 DM, Budokan 25 DM, Dragonflight 40 DM, suche Lords of Doom, Drakhen, Elf und Maniac Mansion. Tel. 04361/1238

Fernsehen mit Mon.? Mit Orig. Verp. Philips-TV, kein Problem. 185 DM. Tel. 06253/6527

Verk. orig. je 45 DM, Tank Platoon, Monkey I. 1, Railroad T., Bandit Rings, Wolfpack, je 60 DM, Special Forces, Battle Isle, Castles, R.S. Zimmer 20, Pariserstr. 54, 53 Bonn

A 2000, 4 LW, 1,3, 2,0 o. Kick, ECS-Chips, Joysticks, Bootss., XT-Karte, 5,25" LW, VGA-Karte, 1084 S., orig. Soft, Bücher, VB 2500 DM, 5 Köln Tel. 0221/353379 Marcus

Verk. A 500, Commodore 1034, Mon., Extra Floppy, Speichererw., 100 Disks, 3 Joysticks, orig. Soft und P.D. für 1000 DM, Tel. 07041/41026



Verk. Orig. Amiga Spiele z.B. Battle Isle, Data Disk, Sim A., Amberstar, usw. für 50 % d. KP. Tel. 07041/41026

Verk. Falcon 25 DM, Waterloo 20 DM, Wolfpack 25 DM, Harpoon 30 DM, außerdem Flight of Intruder 20 DM. Tel. 05241/29529 Jens Matschke, Oststr. 48, 4830 Gütersloh 1

A 500, 1 MB, 2 LW, Stereomon., ca. 120 Disks, 1499 DM. Tel. 02821/17841 nach 16 h

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Ph. Farbmon., 24 Nadel-Drucker, 3 Joys, 300 Disks, orig. W.G.H. 2, M1 Tank Platoon u.v.a. Zub., 100 % o.k., 2900 DM. Angebote an: Tel. O-Berlin 4266723

Verk. BM pro 35 DM, Lotus II 30 DM, Lupo Alberto 7 DM, und einen TV-Mod., 30 DM. Gehe auch mit den Preisen runter. Tel. 06033/65726 Kai

Amiga Orig. Sierra Adventures 40 DM per NN, Goldrush, Larry I, Manhunter New York, u.v.a. Pinball Dreams, Storm Master ab 19 h. Tel. 02822/52415

Verk. Orig.: Cadaver, Dragonflight je 35 DM, Invest 30 DM und Titan 10 DM. Auch Tausch mgl. Tel. 0721/661602 nach Ingo fragen

Systemwechsel: Verk. S. Service II, Battle Isle, Monkey Island II, Birds of Prey und X-Copy pro mit Hardware 5.2 je Spiel 50 DM zus. 200 DM. Tel. 0214/46504

Amiga Soft günstig abzugeben. Steffen. Tel. 02041/688351 BRD

A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 2. LW, 50 Orig. Spiele, Joystick zu verk. VB. Tel. 06035/1791

Def. Amiga 500-3000 von Bastler ges., zahle 200-300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 Thomas

Verk. Speichererw. auf 1 MB mit Echtzeituhr, inkl. dem Rollenspiel Abandoned Placed für 90 DM, ab 16 h Tel. 05353/3500

Verk. Amiga Orig., + Orig. verp. Great Courts II, Super Ski II, Wrestle Mania, Advantage Tennis, Panza Kick Boxing, Champions für nur 25 DM pro Spiel+Versand. Reitmeier, Tel. 0931/24447

A 500 mit Mon., 1 MB, ect. LW, Action Rep. II, Joysticks, Sunnyline-Mouse u. Software für VB 990 DM. Tel. 05321/42806 Christoph

Verk. Orig. Utopia, Lemmings, Battle Isle, Puzznic, PGA Golf, Ultima V, Champions of Krynn, Neuromancer, Space Quest II, Indy III, Kaiser u.v.m. Tel. 06542/22160 Liste anf.

A 2000 mit 3 MB, 2 LW 3,5", PC-Karte, 5,25" LW, Mon., Philips NMS 1453 Drucker, div. Zub. (Maus, Joystick) und Software um VB 18000 ÖS. Roman Perner, A-0222/5356168

Verk. Kings Quest V 60 DM, Project X-55 DM, verk., kaufe und tausche auch Games für Mega Drive und Super NES. Tel. 09721/90891 Stefan

Suche Kontakte zu anderen Ray-Tracing Freunden auf dem Amiga. Arbeite mit Real 3b, suche auch Objekt Disks, meldet euch bei Alex. Tel. 02429/7053

Verk. A 500 mit 1 MB, 2. LW, 2 Diskboxen, Kabel, Might & M. III, Dragonflight, Legend of F., Joystick, Maus, 100 % o.k. VB 700 DM. Österreich 05672/5215

Verk. A 500, 1 MB Speicher, 3,5" ext. LW, 3 Joysticks, Maus, Matte, Farbmon. 1084 S, HHB, Zeitschriften, 25 Orig. Top-Spiele, 150 Disks, 2 Boxen. Tel. 06202/78476

Verk. für Amiga folgende Bücher: Amiga Intern 50 DM, Amiga B. 30 DM, Amiga Maschinensprache 30 DM u. Speichererw. 512 K, m. Uhr u. abschaltbar. Tel. 0721/849684

Verk. A 2000C, 2. LW und 5 Spiele F19, 688 Attack Sub., Super W., Bloodywnch, Night Shift für 1100 DM. Jens Voigt, O-8900 Görlitz, Biesnitzer Str. 14

Verk. A 500 mit 2,5 MB RAM und Kickstart 1.3 + 2.0, Umschalt-Platine, Lit., Zub., 2 Orig. für nur 990 DM. Tel. 0201/710927

Verk. Harpoon 35 DM, Falcon, Larry II für 30 DM, Speedball II für 25 DM u. Cadaver f. 15 DM oder alles zus. für 125 DM. Tel. 05241/77761

Verk. Dynablaster, Powermonger, Immortal, Pinball Dreams, Spherical für je 40 DM. Tel. 0431/735052

Verk. Amiga Orig. Monkey Island 1 und Monkey Island II für je 50 DM, Indy III für 40 DM, Robin Hood für 30 DM, Kings Quest IV für 40 DM. Tel. 089/8506959

Verk. Orig. z.B. Bundesl. M., Intern. Soccer Challenger, Tie Break, Space Harrier 1/2, Second World, Jack N., Golf, Holiday Maker. Tel. 05382/6106

PD-Soft günstig abzugeben. Liste anfordern unter S. Feige, Kahrstr. 74, 43 Essen 1

Amiga-Orig. Muds, Das Boot, Microprose S., The Plague, Battlestorm, Shockware, Drivin II, Beast I/II, Flip It & M. Masterblazer, F-29. Tel. 05382/6106

Orig. TD 2, Scenery, UMS 2, GP Formula 1, Knights of the Sky, Verkauf/Tausch, suche Simulationen und Strategiespiele. Tel. 07232/78936

Verk. Monkey Island 50 DM, Indy III 45 DM, Mini Golf 20 DM, Katakis 20 DM, J. d. Arc. Oliver. Tel. 05121/264101

Verk. für den Amiga Flight of the Intruder, 3D Const. Kit und The New Zealand Story. Außerdem noch ein ext. Disk LW. Tel. 0751/13145

Verk. Orig. F15-Strike Eagle II 60 DM, Indy III Adv. 45 DM und Great Courts I 20 DM, Tel. 040/7425997 von 15-17 h

Verk. A 2000 B incl. 8833 Philips Mon., XT-Karte 2 x 3,5" und 5,25" Floppy, Action Rep. 3,31, Orig. Disks, u. 150 Disks für ca. 3000 DM. Tel. 05381/46561

Verk. wegen Umzug div. Amiga Soft, schicke euch gerne Liste gratis. Roman Peric, Quadenstr. 67/15/16, 1220 Wien. Tel. 0222/22 25 255

Zu verk. A 500 + 1 MB, Maus, Pad, TV-Mod., Joy, Diskbox, 160 Disks 750 DM. Tel. 0212/14742 A. Brennecke

Verk. 9-Amiga Orig. z.B. Eye of the Beholder, Bards Tale III, M & M II, Rings of M. zus. nur 150 DM. Tel. 07181/3931

Verk. Death Knights, Beholder I, Powerm., Goods, Chronoquest II, Omega, Sherman M4, Xenon II, Wings of D., Napoelon I u.v.m. kaufe Sammlungen (RPG, ADV, STR). Tel. 0721/859677

Das einzig Wahre. Verk. A 2000, 1084 Mon. 1 LW 3,5" & Orig. Kick Odd II, Heroes of the Lance für VB 900 DM. Tel. 0203/446948 Hanjo

Wer leiht mir folgende Spiele aus? Falcon F16, 1 Coll. Falcon F16 Mark II u. 3.0, Formula 1 Gr. Prix, kleine Belohnung. Tel. 06229/2431 Marco

Verk. Simcity Terrain, Editor, Sim City Architecture II zus. für 50 DM, alles 100 % o.k., Gerd Lichtfuss, Bismarckstr. 42, 5 Köln 1

Verk. Orig. Sim Ant. 60-70 DM oder tausche gg. Willy Beamish, meldet euch ab 17 h. Tel. 02132/70694 Andreas

Verk. o. tausche Orig. Spiele, habe Abandoned Place, Pick Pile, Unendl. Geschichte II, suche Orig. Rail Road T., Battle Isle, Doppelpack, Sim City usw. Tel. 09326/1212 ab 19 h

Verk. Topspiele 40 DM, Battle Isle je 30 DM, Flight of Intruder, Mega lo Mania, Tower of Babel, Simulcra, Xenomorph, je 10 DM, Speedball, Project., Interphase 50 DM, X-Copy Prof. mit Hardware 15 DM, Joystick, Comp. Pro., 20 DM, Competition Pro Star. Alles Orig., Top Zustand, Tel. 08105/1425

Verk. A 500 mit Speichererw. 2,5 MB, 104 Spiele, für 1000 DM, Joystick, Maus, Cheats, dabei schriftlich: Thomas Drobnic, Machabearstr. 65, 5 Köln 1

MS-DOS

Ideal zum Anwenden und Spielen! 386 SC-16 MHz 2 MB RAM, 1,44 und 1,2 MB, LW VGA 52 MB Festplatte + Mon., 2 Games. VB 2700 DM. Tel. 0836/2910

Verk. AT 286, 20 MB Festplatte, 14" VGA, Mon, Joystick, G Mouse, Monkey, G52000, Oil. Imp., Spielbücher, TP5-TP6, Lernen & Profibücher, 60 Disks, VB 2600 DM. Peterson, Eichener Str. 44, 5905 Freudenberg

Verk. Orig. PC-Spiele in dt., Zak, Drakkhen, Monkey I und II. Tel. 05506/7978

Verk. PC 286 16 MHz, 2 MB RAM, 20 MB HD, Western Digital, VGA-Karte, Mon., 2 LW, 2 Games (Space Ace II...) usw. für 1500 DM, auch Spiele. Tel. 05522/77134

Verk. Civilisation, Robin Hood, Epic, MM3, Beholder II, alles kpl. in dt. und nw. je Spiel 60 DM. Sim City, dt. HB 30 DM. Tel. 07361/69507

Verk. Highscreen PC-DX 386-33 MHz, 4 MB RAM, 64 KB Cache, 3,5 und 5,25" HD LW, Super VGA, Mon. (1024 x 768), Mouse, MS + Dr. DOS 5.0, Windo, Lotus usw. VB 3100 DM. Tel. 09923/1919

Verk. Commodore PC20 III, FD 20 MB, 5,25" und 3,5" + S/W Mon. VHB 850 DM. Tel. 0721/848593 Dirk

Verk. Orig. PC-Soft, Indiana Jones IV, Falcon 3.0, Civilisation dt., Battle Isle DD1 ab 40 DM/St. alle Spiele incl. Verp. + Anl. Tel. 05641/60015

Tausche WC2: SO1 gg. WC1: SM1/2 Tel. 05733/80517

Verk. Lemmings + Data Disk, Titus the Fox, The Simpsons, Prehistorik, Tel. 08053/2624, Aiblinger Florian, Moorbadstr. 33, 8207 Bad Endorf

Verk. 3D Const. Kit 5,25" 80 DM, M. Islands II 3,5" 40 DM, engl. Populous + Promised Lands 20 DM 5,25" Tel. 07453/7066 nach 14 h

Tausche: Startrek, Ultima VI, Indy III, Mario Andretti, PQ3, Castle Dr. Brain, Willy B., Berlin, Ultima-Underw., EOB2, Elvira 1, SQ 1+4, Tel. 07931/45235

Verk. Orig. 5,25" Castles, Railroad T., Pirates für je 50 DM, Colectors Ed., Indoors u. Outdoors Sports u.a. 30 DM. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. Windows 3.1, PC-Tools 7.1, Voys 1.1 je 80 DM. Tel. 07931/45235 PC-Soundman 80 DM

Tausche WC 2, Battle I., Baron, 688, Cadaver, Epic, F-15 II, Links, M. I., usw. gg. Monkey II, Wings of Fury, Golden Axe, Speedball II, Mad TV, Conan, Eye of the Beholder, Elf. Tel. 07731/29209 Mathias

Verk. 386/SX 25 MHz, S-VGA, Soundblaster 2.0, DR Dos 6.0, Windows 3.1, Works 2.0, Lotus, Power Basic, 2 Spiele, 2298 DM, Demi Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin. Tel. 030/6767140

Verk. AT 286/16 43 MB, 512 KB-VGA-Karte, 1 MB RAM, 3,5" und 5,25", Adlib ohne Mon., MS-DOS, Mouse, VB 1600 DM. Tel. 06359/1766 Alex ab 14 h

Verk./tausche A-Train, Ultima U., SQ IV, suche Atac, Leather G., Great Courts II, Epic, Star Control II, Sim Life nur Orig. Tel. 0611/542344 abends ab 20.09

Österreich! Verk. Indy IV für 750 öS. Tel. 02782/2501 Rene

Verk. Battle Isle VGA + EGA f+r 70 DM, Indiana Jones III, EGA 35 DM, alle beide sind kpl. in dt. Tel. 07127/50960

Suche PC Spiele, auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Indy IV, Fate of Atlantis (3,5" Disks) engl. Vers. für 65 DM od. Tausch gg. Wizadry 7. Tel. 040/7213468

Tausche: Suche Ult. Underw., Wiz. 6, Sw. o. Sam., Sent. Worlds, habe Unch. Wat., Sp. Max, Sav. Emp., Hard Nova, Tun & Tr., Dr. Wars, PoD (Christoph). Tel. 09071/9091

Austria. Verk. SW + P38, Team Jankee, F30, Tel. 03131/2756 ab 16 h Thomas

Verk. Thunderboard Soundkarte für 180 DM, Gratis Joystick für 50 DM, unbenutzt. Tel. 0214/25427

Tausche A 500, Mon., Drucker, 2. LW, 1 MB, viel Soft, Maus, Matte, Joystick, gg. 386er, 20 MHz, 2 MB RAM, VGA, HD usw. Lorenz Breu, Berglistr., CH-8537 Nussbaumen, Schweiz

AT 386/20 1 MB RAM, 52 MB HD, 17 ms, 64 KB Cache, 2 LW, 5,25" und 3,5", VGA Karte, MS DOS 5.0, 1 Jahr alt, inkl. Wing C. 1950 DM. Tel. 02606/2666

Raum Bremen. Suche Tauschpartner, nur Orig., vollständige Spiele bitte. Tel. 0421/451084

Verk. Boeder De Luxe A. PC-Joystick, kompatibel zw. IBM PC/XT/AT, 2 Feuertasten, Gameportanschluß, 15 DM. Tel. 02421/65912 Kostja

Suche dringend LHX Attack Chopper und Gunship 2000 orig. mit Verp. zahle gut. Tel. 07475/7554 ab 18 h. Michael

Verk. 286/12 Motberboard, 1 MB RAM. Tel. 0821/484914 Volker

Verk. Superspiel Great Courts II für PC für ca. 45 DM. Handelbar. Tel. 08677/63577. Ab 13 h.

Suche Adventures, Simulat. u. Strategie z.b. Lure of Temptress, Patrizier, tausche auch, schreibt an M. Gütter, Wirtsgrundweg 13, O-9658 Erlbach

Verk. Orig. Knight o.t. Sky, Wolfpack, Ramport, Tank, Swotl, Zusatzdisk, Flight IV, Hard D. II, Aces of the Pacifik, Jet V 2.0 u.a. nur 17-21 h. Tel. 04551/83710

Suche Tauschpartner. Neue und ältere Soft aller Art. nur zuverl. Kontakt erwünscht. Tel. 04551/83710

A-Train 55 DM, Gateway 50 DM, Wizardry 7 55 DM, Links Troon North 25 DM, kein Tausch. Tel. 06361/8723 Carsten

Age, Altered D., Another W., Armor Alley, Cruise for a Corpse, D/Gen., Corporation, F-15 II, Ghengis Khan, Hyper., Legend, Mig-29, Rasende Reporter je 45 DM. Tel. 07231/26636

Achtung! Suche Tauschpartner (Schweiz), habe gute orig. Spiele (z.B. Monkey I + II, Listen an Alexander Knoll. Tel. CH 01/7200625, Sonnenbergstr. 38, CH-8800 Thalwil

Verk. Swotl + P38 Tour of Duty für 79 DM und Aces of the Pacific für 65 DM. Tel. 02327/77227

Tausche Orig. Civilisation, Pools of Darkness, Dark Q. o. K., suche Ultima 7, Ultima Underworld, Wizardry 7, Amberstar. Tel. 02274/4822 Rüdiger

Tausche oder verk. Star Treck 25 DM, Red Baron dt. suche SwotlAces, Pazific, Heart of China dt. nur gute Orig. Tel. 06021/98946 ab 15. 9.

Verk. orig. Mad-TV für 70 DM VB. Habe auf Cebit 92 gewonnen. Suche Battle Tech (Amiga), auch Bücher etc. Tel. 02861/1544

Verk. AT 286/16, 4 MB, 80 MB Festplatte, VGA-Mon., Drucker, 2 LW, Soundblaster, MS-DOS 5.0, Tower, Soft, Bücher, Zeitschriften 2200 DM n. Amiga. Tel. 09353/4370

Verk. Maus Opera, Western Front m. dt. Anl., tausche od. kaufe: Der Patrizier u. Bundesliga M. prof. Tl. 07520/6248 Andi

Verk. PC-Orig. Startrek 5,25 60 DM, Das Schwarze Auge (brandneu) nicht gesp., erst 3 Wochen alt 80 DM + Porto (3,5"). Indiana Jones IV dt. 90 DM. Tel. 07223/74282

Verk. Beholder II 70 DM, Die Kathedrale 70 DM, Robin Hood dt. 80 DM, Mike Ditko U. Football 60 DM, Monkey II dt. 80 DM, tausche auch. Tel. 08629/447 Helmut

Verk. AT 386 SC 20 MHz, 2 MB RAM, UVGA 1024 + 768 bei 256 Farben, Mon. 5 MB HD, 3,5" + 5,25" Genius-Mause, DrDOS 6.0, Soundblaster 2.0 dt. + 3 Spiele. Simon Bartram, Hebborner Str. 20, 5 Köln 80. Tel. 6804345

Aces of the Pazific 80 DM VB, M1 Tank Platoon 75 DM VHB, North & South 15 DM VB, verk. Preise plus Porto. J. Zauter. Tel. 02191/293496 tgl. 17-21 h

Verk. AT 386 SX, 2 MB RAM, 52 MB HDD, 1,44 MB, 1,2 MB, 2 MB LW, VGA 512 K, 1024 x 768, VGA Mon., Mouse, DOS 5.0, Jones, Command HQ VB 2000 DM. Tel. 09404/2776 Daniel

Verk. Star Trek, Battle Isle, H. of China, Indy IV für 45-55 DM je Spiel. Tel. 05506/8683 Sven. Verk. Super NES Spiele. Tel. 05506/7932 Stefan

Verk. Swotl + P38 60 DM, Command HQ 40 DM, W. Command II + S01 60 DM, Ultima VI 35 DM, Ultima VII 55 DM, GS 2000 40 DM, Eye of Beholder 35 DM u.a. Tel. 07305/8636 Tobias

Verk. A-Train 50 DM, Patrizier 45 DM, Wing Commander II 45 DM, Bundesl. M. Prof. 40 DM, alles zus. sagenhafte 150 DM. Tel. 02151/602037

Verk. Ultima Underworld für 70 DM und Börsenfieber für 25 DM, alles 3,5" Zoll. Tel. 07240/4870

Tausche, verk. Star Trek 25 und Red Baron dt. Vers., suche Swotl Unch. Waters Monkey II dt. Heart of China Dt. Epic u.a. Tel. 06021/98946 ab 15. Sep.

Verk. orig. Battle Isle, Black Gold, Gods, Mad TV, GG2, WC2, Star Trek 25, Simearth, Beholder I + II, Eternam, suche Adlib Gold 1000. Tel. 07741/66341

Kaufe nur Orig. kpl. dt. Spiele. Schickt eure Listen an: Volker Hingerle, Berenstr. 3, 8069 Wolnzach

Verk. Orig. für PC Wing Commander 35 DM, Cadaver 35 DM, Face Off 30 DM, American Ice-Hockey 20 DM, kpl. für 95 DM. Tel. 08450/440 Thomas

Tausche oder Verk. WC I mit Secret M. 1., WC II mit Special O. II, G 2000, Indi IIII. Su. alle Arten von Spielen für WC I, Secret M II. Für WC II, Speech Disk und Special O.1. Tel. 07322/7419

Verk. Zombi, Jagd auf roter Oktober, C. Blood, Police Quest 1-3, R.O. M., Transworld und Invest f. 600 DM, zus. + Win. 3.0 MS-DOS 5.0, f. 1000 DM. Tel. 02421/16616 Thomas

PC-Neueinsteiger sucht Spiele zu günstigen Preisen, H. Pfeiffer, Altenburger Str. 3, O-7404 Meuselwitz

Verk. WV1, WC2, Bi, LL5, Com HQ, RR-T., Warlords, B. of Power, Starflight II 50-20 DM, evtl. Tausch. Tel. 04191/89865 ab 18 h

Verk. Global I, Conquest, Wrath of the Demon, TV Boxing, Titus, The Fox, Underw., Indy IV, Railroad T., WC2, Falcon III, Ultima 7, Perfect General usw. Tel. 07045/8087

Tausche, verk. bis max. 35 DM Midwinter, Oil Imp., Mean Streets, Larry 1-3, Ultima V, VI, 3 RD Courier, Finest Hour, Star Control u.a. Koschnicke. Tel. 0032/41/627831 ab 20 h

Verk. 386 SC-20 MHz, 2 MB RAM, 52 MB Festplatte, 1,44 MB 1,2 MB LW, VGA Karte, Tastatur, VGA Farbmon., 10 Orig. Spiel 6 Mon. alt, NP 3400 DM, Preis 2500 DM. Tel. 0581/15264

Tausche PC-Tools 7.1, Days, Windows 3.1, PC-Games gg. andere dt. Adventures. Tel. 07931/45235

Verk. Buck R., MS-Flight Sim., 3.0 und C. Heat. Tel. 07142/66088 Mo-Fr. 15-18 h Milan

Tausche/verk. bis max. 35 DM, Rise of Dr., Wonderland, Monkey I., Railroad R., Loom, Sim City, It Came from Desert, KQ 1-5, Koschnicke. Tel. 0032/41/627831 ab 20 h

Tausche/verk. bis max. 35 DM, Police Quest 1+2, Lord of Rings, Tracon, Heros Q 1+2, Intruder, Eye of the Beholder 1, Indy III, Death Knights of K., SQ 2+3, Koschnicke. Tel. 0032/41/627831 ab 20 h

Tausche, verk. bis max. 35 DM: Dr. von Laas, Battle Isle, Bards Tale III, Buck R. I, Countdown, Castles, Martian Dreams, Lemmings, Mario Andretti, Koschnicke. Tel. 0032/41/627831 ab 20 h

Verk. GS 2000 45 DM, Monkey II engl. 45 DM, S201 45 DM, Dragonflight 45 DM, Xenon II 25 DM, Rick II 25 DM nur Orig., Götz Balkheimer, Fraidelweg 8, 79 Ulm

Verk. AT 286-16, 1 MB RAM, 84 MB HD, 5,25" LW/HD, VGA-Karte, VGA Mon. neu, Garantie, Maus, DOS 4.01, orig. Red Baron, Battle Isle, Preis nach VB. Tel. Tabarz 2930 ab 18 h

Tausch od. Verkauf Populous, Moonwalker, Xipos, Harley, suche Air /Sea Supre., schreibt an: Denny Rieche, Weinbrunn 4, O-3723 Hasselfelde

Verk. Orig. WCII, Sp. Aces of P., A Train Hardb. III, F117 A, SS2, JF2, Sim C. TV Basket, RA 20 - 70 DM, Adlib 75 DM, PC-Tools 7.1 dt. 200 DM. J. Kunzmann, Nürnberger Str. 56, 8600 Bamberg

RLL-Festplatte 61 MB + Controller für 300 DM VB. Bei Dirk Barnekow. Tel. 06123/1666

NW. PC-Games, kpl. dt. R. Braun, Civilisation, Bundesl. M., Ace of The Pacific, Tel. 02272/81428 Dietmar

Suche PC-Orig. Prince of Persia, G. Eisberg, Mühlenweg 1, 3254 Emmertal 1. Tel. 05155/8313

Verk. Mad TV 50 DM, Tiebreak 20 DM, beide 100 % o.k., Tel. 0421/71905 nach 18 h

Verk. 386 SC-25 MHz, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA-Karte, Farbmon, MS-DOS 5.0, Joystick, Soundblaster 2.0, Orig. Spiele. Tel. 06101/64649

Marken PC Sanyo 386 SC, 3 MB RAM, 42 MB Seagate HD, S-VGA-Karte, M. Farbmon., Speichererw. Karte und Joystickkarte 3000 DM. Tel. 08084/2878

Verk. Indy 4, Ultima 7, Martian Dreams, Monkey Island II zu je 60 DM. Tel. 0621/577364 Denis

Vekr. orig. Monkey 1 30 DM, Sim City, Populous 50 DM, Epic 70 DM, Silent S. II 50 DM. Tel. 0711/334758 ab 16 h

Verk. GS2000, Red Baron, Space Max, Loom je 50 DM, Winzer, Populous, Sim City je 30 DM. Tel. 07641/2338 Jens ab 18 h

Verk. AT-286-12, 32 MB, 1 MB RAM, Dr. DOS 5.0, 2 orig. Spiele, Microsoft Works 2.0 VB 1300 DM. Tel. 0201/514136

Verk. 386 - SX 20 MHz, 2 MB RAM 40 MB HD, DOS 5.0, Windows 3.0, VGA-Grafik kpl. mit Mon. und 24-Nadel-Drucker Epson LQ 550 für 000 DM. Tel. 06172/42900

Verk. orig. Der Patrizier, Battle Isle, ab 50 DM, Starbyte Super S. 40 DM, suche dringend Hardball 3, Verk. f. Mega Drive EA Hockey, Tel. 08064/1007 M. Huber

Verk. orig. C. 40 DM, Powerboat 30 DM, Terminator II 30 DM, Jack N. Golf 20 DM, Speedball II 50 DM, Falch 3.0 60 DM, alles zus. 200 DM von 14-16 h. Tel. 0711/375002

Verk. Orig. Spiele z.B. Ultima Underworlds, Swotl, Spirit of Adv., auch Ankauf oder Tausch mgl. Alex Preuß, Paul-Volz-Weg 5, 7600 Offenburg

Orig., tausche Indy IV, Ultima 7, Falcon III, MM3, GC2, Mad-TV, Startrek, Aces of P., WC II, Civ., suche: A-Train, Powermonger, Wiz., Ramp Art, etc. Tel. 07673/7253 ab 19 h

Verk. oder tausche Monkeys Island II. Tel. 08223/3377

Verk. Larry & und Aces of Pacific für je 49 DM, Sound Blaster, Pro dt. HB für nur 239 DM. Tel. 07066/2401 Michael

Verk. Op. VGA Karte 125 DM, Adlib Soundkarte 120 DM, 386-SC-Motherboard incl. 4 MB RAM 395 DM, A. Zimmermann, Hauschlade 9b, 5983 Balve Tel. 02375/5611

Verk. 286er AT, 16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, 3,5" 5,25" Zoll LW, VGA-Karte u. Mon., erw. Tastatur, incl. MS-DOS 4.01, 1 Jahr alt. tEl. 05650/818 Gerd

Orig. zu verk. Aces of P., A320, Conquest L., Timequest, KV, Winzer, Space Quest, MK III, Eternam, Conquest of Camelot u.v.m. Susanne Tel. 030/4517371

Verk. PC-Games zu Toppreisen, 3,5" 5,25" vorhanden. Am besten ab 17 h. Tel. 089/657592

Suche orig. Spielesoftware, tausche auch gg. Amiga-Spiele. Michael Zibbar, Oberfeld 95, 8130 Starnberg

Verk. Indy IV, Might & Magic III, Ulima 6, WC2, SO1, Bundesl. M., Monkey 2, Star Trek, Underworld, alles Orig. 45-60 DM. Tel. 089/3116078

Suche verzweifelt Wasteland, verk. Buck Rogers dt., 40 DM, Uncharted Waters 60 DM, Flight of the Intruder 40 DM. Tel. 02351/41128 Christian

Tausche SQ1 (EGA, + dt. HB, Komplettlösung), SQ2, dt. HB, Komplettlösung, SQ3, nur Orig. gg. Kings Quest 4. Tel. 04931/6223 ab 16 h Torsten Conrads

Verk. 386-33, 4 MB, 105 MB HD, SCGA 1 MB, Trident Gr. K., VGA Col. Mon., 1024 x 768, 3,5" + 5,25" LW, Garantie, Software, NP 4000 DM VHB 2999 DM. Tel. 02389/79173

Verk./Tausche SSI-Rollenspiele, Indy IV, Darklands, Planets, Edge, Tausch gg. Adventure Rollenspiele. Tel. 02175/2779

Verk. It came from the desert 20 DM, Back to the Fure II 20 DM, TV Sports Basketball 25 DM, Flight of the Intruder 20 DM, Skweek 15 DM, 3D Constr. Kit 50 DM. Tel. 05241/29529

Verk. Flight of the Intruder für 25 DM. Tel. 05241/77761 Oliver

Verk. M. Islands II dt. 45 DM, S. Quest IV dt. 40 DM, Wing C. II dt. Anl. 40 DM, Midwinter dt. 30 DM, Flight o.t. Intruder dt. Anl. 30 DM, alles Orig. zzgl. Porto + NN. Tel. 0209/783423

Verk. Joysticks 20 DM, Les M. i Search for the King 70 DM, und suche Windows 3.1 Utilities, Anwendungen. Tel. 08071/4109 Tobias

Verk. Op. St., Castle Master 20 Sfr, Cadaver 50 Sfr, SQ IV, L. of. L. 70 sFr, alles zus. für 200 sFr. Schweiz - Thomas Isch, Rebe 12, 4574 Nennigkofen

Tausche Orig., Ultima Underworld gg. Aces of the Pacifik mit dt. Anl. Tel. 02471/3475 14-18 h Holger

MM3 m. kpl. Lösung dt., 65 DM, Star Treck 40 DM, Eye of the Beholder 45 DM, alles orig. Tel. 05608/4619 Lars ab 18 h

Orig. LHX, Tank, CY Air Combat, P. Islands, Civilisations D., Falcon 3.0, Storm., Sec. Weapon, tausche/verk. suche Sim., / Strategien. Tel. 07232/78936

Verk. Bane of the Cosmic Forge 45 DM, LHX Attack Chopper 40 DM. Tel. 07151/23144

Verk. orig. Cubulus 30 DM, NP 80 DM, Bundesl. M., Prof. 50 DM und Police Quest III 50 DM. Käufer nur aus dem Raum Frankfurt. Tel. 06142/31595 nach 18 h

Verk. 386 33 MHz, 4 MB RAM, 130 MB HD, 2 LWm, VGA-Karte, VGA-Mon., Software für 3000 DM. Neu ca. 5480 DM. Tel. 0621/704184

Verk. od. tausche PC-Spiele 3,5" (nur Orig.) z.B. M. Island 40 DM, Good 40 DM, Tel. 04392/172446324

Suche Orig. Hanse, Reeder, Das Schwarze Auge, Civilisation, A-Train, Railroad T., Theatre of War, Fighter Command, Global C. ab 18 h. Tel. 04351/42310

Verk. MM3 kpl. dt., SS2 dt. Anl., M. Island 2 kpl. dt je 60 DM, The Simpsons Anl. 40 DM, Super Road dt. Anl. 20 DM, alles Orig. Tel. 0711/3702601 zw. 17 u. 19 h

Suche 4D-Sports-Driving, bitte mgl. unbeschädigt und vollständige Verp. da Sammler. Zahle gut. Tel. 0421/373863

Verk. PC-Spiele aller Art: Eye of the Beholder II 60 DM, Battle Isle zus. Disk 50 DM, Dark Seed 70 DM, Bat 40 DM, 3-D Cons. Kid 80 DM, Panza Kick Boxing. Tel. 0681/53353

PC-Orig. NJ, MU2, Simpsons, KQ5 dt. Indy 4, Larry I, Sim Ant, Ultima V, VI, Öko. je 50 DM. Kathedrale, Ishido, Big Box, Mario Andretti, Sport. Gold je 45 DM. Tel. 09082/1588

Tausche Sim Earth gg. Monkey Island II oder Falcon 3.0 Tel. 0561/817133

Verk. Chips Chall., Immortal, Xenon II, St. 20 DM, Horus, Quadralien St. 5 DM, Außerdem Leather Goddesses für C64 5 DM, bitte nur innerhalb Bremen. Tel. 373863

Verk. Eye of the Beholder dt., Bane of the Cosmic Forge dt., MM3. Tel. 0661/44217 Thomas ab 16 h

Verk. 386/16, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA-Mon., Software, alles nw, Tel. 09732/1452 Mark VB 1400 DM

Verk. für PC: Roland Lapc I 750 DM, MCB 1 Midi Con., 230 DM, Sound Blaster 200 DM, Dr-DOS 100 DM, Secret Weapons + P38, 100 % o.k. Tel. 09923/1919

Suche Tauschpartner, biete: Ca. 80 Spiele, Adventures, Log. Sport, Malprg., Flieger, Gesch., u.a. suche: Beholder, Monkey II, Gods, Ultima, Star Trek, Amberstar u.a., Großmann, 8080 Dresden

Verk. Aces of Pacific für 65 DM, Swotl, Civilisation, Gunship für 55 DM, Heart of China, Railroad T. für 45 DM. Tel. 04292/2949

Verk./tausche Orig. Castles, ESS, Warlords, Swotl, Wall Street W., Day of the P., Indy 4, Perf. General u.v.m. Andreas Gebauer. Tel. 0821/495371

Tausche/Verk. Cadaver Robin Hood, Sim Ant., WC2, Nova 9, Monkey 2, D. Red Baron, Holger Arens. TTel. 02131/511050

Verk./tausche orig. Pop., Budokan, Andretti, Red Baron, GC2, Bi Data 1, Mad TV, Might & Magic III dt., Space Quest 3+4 dt, Bundesl. M. Prof. Tel. 08325/368 Martin

286-Motherboard, 12 MHz, bereits 1 MB on Board für 200 DM, Gamecard für 20 DM, 3 Simm Module, 70 ns für 285 DM, Mathias Hocke, Am Waldrand 6, O-4059 Halle/Saale

Verk. PC-Orig. auch für CD-Rom, Liste anfordern bei: Kai Schäfer, Meisenweg 3, 3589 Knüllwald 2

Tausche BMP + Zusatzdisk und Mad TV gg. Starbyte Super Soccer und Larry V. Tel. 02271/64339

Tausche Indiana Jones IV, The Fate of Atlantis gg. Hardball III, suche auch Speedball o. Heart of China. Tel. 02235/73429

Tausche Orig. Beholder II kpl. dt. gg. Das Schwarze Augge kpl. dt. Tel. 02471/3475 Julian

Verk. WC2, Speech, Epic oder tausche gg. Falco W 3.0 dt. oder M1-Tank Platoon (Microprose). Tel. 0043/7242/45729 Rene

Verk. Buck Rogers 50 DM, Golf Shark Attack 40 DM, Apollo 18 20 DM, Marple Madness 30 DM, Tel. 04723/2140 ab 19 h, 286 Motherboards, DOS 3.3 Preis VS

Düne, Shadowl., P. Edge, WCII 65 DM, LSL V, RR T. 50 DM, 7 Color, Lemmings I, Immortal, D. v. Laas, G., Wizard 6 40 DM, suche: Heimdall, Darkless, Atrain, Legend, S-Max, Amberst. 0228/440792

Kaufe PC-Orig. Spiele nur mit Anl. und Verp. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Ich suche nur eins und zwar das Spiel Gauntlet 3D für den PC. Wer möchte es gerne verk.? Tel. 0511/661661 Thomas

Verk. PC + Atari ST + Megadrive Software. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-4600 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. PC-Soft, schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen. Holland (Orig.)

Verk. Aces of P., Monkey II, WC-Soft je 70 DM, Populous + Zusatzdisk 40 DM oder Tausch gg. Indy IV, Dune, Epic, Michael Wilke. Ravensburger Ring 72, 8 München 60. Tel. 8344377

Verk. für jew. 50 DM: Monkey II dt. WC II dt., MAD TV, dt., Links DA, Ultima Underw. DA, Indy III, dt. VGA, kaufe ich. Tel. 0711/703881 bis 22 h, öfters prob. Sascha

Indy IV, PQ3, Lemmings mit Datadisk, The Three Stooges, Superman, Neuromacer, Maniac M., zu verk. ab 20 h. Robert 02224/78467

Verk. LHX, SSII, PT109, Haevy Metall, T. Finest hour, Airb. Ranger, Crazy Cars II, M. Andretti, Intruder, Gumbert C., Korea, Italy 90, AD Destroyer. Tel. 08551/5571

Orig. Spiele günstig abzugeben. Evtl. auch Tausch. Tel. Ronald Habermann Stuttgart 0711/56196 oder 542683

Biete: GS 2000, WC + SM 1+2. Command HQ, Silent II, Heart of China, Monkey II, Ultima 6, Imperium. Beholder I + II, UMS, Conquest of C., F-14, SU 25, Xenon II, Budokan (25-60 DM). Tel. 08331/2722

Verk. 386 16 MHz, 2 MB RAM, 3,5" LW, 1,44 MD + 5,25", 1, 2 MB, 80 MB HD, sowie VGA Mon. für 1950 DM. Tel. 07123/34494 ab 18 h

Verk. S.V.G.A. Mon. für 400 DM, 0,5 Jahre alt, kaum gebr., verk. orig. Spiele. Pirates 20 DM, WCI 40 DM, U6 40 DM, Porto + Verp. zahle ich. Tel. 06758/7599 ab 18 h

Verk. orig. M. Islands II, im Rahmen von 55 DM, suche Nuclear War und North and South. Tel. 02452/3684 ab 16 h

Verk. GP Circuit, Savage Empire, suche: Perf. Gen., Espania 92, Great C. II, C., B17, Atac, C. Lewis Sp., Carriers at war u.a. Tel. 08551/5571

Suche Larry 1-5, IndyIV, Star Trek und Warlords. Tausche auch gg. M. Islands II. Tel. 04488/71357 Resa. Mo-Fr. ab 15 h

Verk. Ultima 7 50 DM, Das schwarze Auge (die Schicksalsklinge) 50 DM, Life and Death II 40 DM, Lord of the Rings 30 DM. Tel. 02374/74097

Verk. Orig. Spiele: Aces of Pacifik, Command HQ, Elite, Battle Isle je 35 DM, zzgl. NN + Porto, Star Writer s.o. 100 DM. Tel. 07191/23627 Ralf

Verk. orig. Falcon 3.0 zu 85 DM. Tel. 0941/990427

Verk. 386 DC/25 mit 4 MB RAM, 80 MB HD, LW: 1,44 MB und 1,2 MB, 512 KB VGA-Karte, VGA-Mon. (1024 x 768), Maus, DR DOS 5.0, Windows 3.0 für 1800 DM. Berlin 9322525 Tel.

Suche Steigenb., Bl. Gold, Bat. I. Data, 1869 Ökop., Rampart, Nucl. War, Civil. Kick Off II, Comm HQ, Glob. C., Traders Angeb. an Tel. 04741/7387, Löwer Matthias, Heideweg 8, 2859 Nordholz

Verk. Battle Isle, Bundesl. M. Prof. je 50 DM + Porto. Tel. 05753/1304 Dirk ab 18 h

Verk. Epic (Orig. verp.) ungeöffnet, nur 55 DM, Lord of the Rings nur 20 DM. Thomas May, Gersdorferstr. 31, O-8909 Görlitz

Verk., tausche Ultima 7, Underworld, Dark Queen, DSA, Falcon 3.0, Civilisation, Star Trek, PQ3, BardsTale, Constr. Set, Ultima V, Immortal. Tel. 08039/3362 ab 19 h

Verk. CD-ROM Spiele: The Manhold 50 DM, North-Polar Expedition NP 200 DM für 140 DM, Alexander Heinz. Tel. 0209/83232 ab 15 h

Verk. Curse of RA (Denkspiel), Grand Monster Slam (Sport), Onslaught (Action), Khalaan, UMS (Strategie), Fire + Forget II (Action), Ppaerboy (Geschick) für 10-29 DM. Tel. 08331/2722

Verk. Monkey Island II für 60 DM. Tel. 02051/601210

Sound-Blaster 12-stimmig, Stereo 199-WC, SQ4, KQ5, Links uvm. zum halben Preis oder kpl. mit SB-Karte nur 499 DM. Tel. 08554/2935

Verk. nur Orig. 5,25" Green Line II, Engl. Prg., 35 DM, Monkey II, VGA dt. 65 DM, Conan the C. (VGA + EGA) 35 DM, Robin Hood Sierra 65 DM. Tel. 023121/5010

Biete: WC1, WC2, Robin Hood, Back to the Future III, suche: Xenon II, Kick Off II, Falcon III, Formel 1, Microprose, Hagen Gohlke, Schulstr. 31, O-1321 Tanlow. Tel. 033333/557

Atari ST

Suche für Atari ST einen günstigen gut erhaltenen Farbmon. Te. 07621/88443 ab 15 h Ernst

Verk. Atari 1040 St, 2 Mon. mit Ständer, 60 MB Festplatte, 45 Disks, (Orig.), 1 MB RAM, PC-Emulator, Bücher, 5,25" LW Joystick, 2500 DM VB. Tel. 0212/591395

Verk. orig. Spiele für ST je 30 DM z.B. Special Forces, Populous II, Breach, Battle of Britain, Railroad T., Powermonger. Tel. 05371/12022

Biete Atari ST, SM 124, 2 Floppys, Mouse, 11 Orig. (z.B. Railroad Tycoon), Zub., kpl. 500 DM an Selbstabholer. Bei A. Wende, Düsseldorf. Tel. 0211/226092

Verk. Monkey Island + Lösung 50 DM, Batmann, Indy Last Crusade, Ghostbusters II 40 DM, Links, Little Comp. People, The Enforcer, Bratac., L. Trooper, 80 MB f. 40 DM. Tel. 0821/712785

Suche Tauschpartner und billige Lynx. Listen an: Sven Bergmann, Zeutsch Nr. 5, O-6821

Suche die Spiele Toki und Prehistorik, nur Orig., für den Atari ST. Bitte meldet euch unter Tel. 0551/485267 Mo-Fr. ab 18 h. Biete pro Spiel 30 DM. Tel. 0551/485267

Der Schläfer erwacht. Verk./tausche ST-Orig. Soft: Robocop III, Driller, Red Heat, u.v.a. bin auch an Tauschpartner interessiert. Tel. 02052/2747 Michael



Programmierer Intros, Demos, Menüs, Atari ST, Rainer Schwarz, QuickBorner Str. 2, 3138 Nebenstedt. Gratis, Demo-Disk gg. Leerdisk + frank. Rückumschlag

Verk. Sec. of. Monkey + 5 Spiele, Gunship, 5 Spiele, Indy III, Klax + 3 Spiele, Winter Summer Games, 2 Spiele je 100 DM + Porto. Tel. 0911/357338 Stefan bis 20 h

Verk. Boulder D., Supremacy, Lemmings, Darius, Roller Coaster, Grand Monster S. Tel. 04609/382 nur Orig.

Verk. Indy III Adv. Loom, Powermonger, Flood, Transworld, je 30 DM. Tel. 030/8034379 Christoph

Verk. f. 1040 STF, Mono-Mon., HF-Mod., SF314, 75 Orig., Bücher, Div. Anwendungen, NP 5000 DM, VP 2000 DM. A. Caviezel, Riedweg 3, 8600 Dübendorf, CH

Verk. Atari 1040 ST + Farbmon. Maus, Joystick für 500 DM, 30 MB Festplatte für 400 DM, 45 Orig. Spiele, Anl. für 300 DM. Tel. 040/63953136 Tel. 040/5117955

Ich biete 20 Orig. Spiele für je 35 DM an. Ich verk. Pirates, Space Quest II und III, Bloodwych, Airborne Ranger, Spherical, Power Pack usw. Tel. 02692/1795

Verk. Orig. ab 10 DM: Carrier Command Kaiser, Phantasie III, Star Treck, Silkworm, Lords of Conquest, Sim City ca. 20 St. Liste bei: T. Teimer, Heinestr. 4, 79 Ulm 16

Suche Tauschpartner für ST. Habe viele gute Games z.B. Fire o. Ice, Formula 1 Grand Prix, (Microprose) Amberstar, Railroad T. usw. Tel. 09346/1668

Verk. wegen Umzug div. Atari und Amiga Spiele. Schickt Eure Liste gratis an: 0222/22 25 255 Wien

Verk. Atari 520 + 1040 STFM mit bunt und sw-Mon., inkl. 50 Orig. Spiele für 1700 DM. Tel. Krefeld 802764

Orig. billig: Hard Drivin II, Silent S., Midwinter, Populous, Promised, Lds Falcon, Mission Disks I + II, Airborne Ranger, Carrier Command. Tel. 06127/8666 nach 18 h

ST/E Verk. Kaiser, Mega Lo Mania je 40 DM, Obitus 35 DM, Virus 15 DM, Sim City, Klax, Imperium je 20 DM, suche Alternate R., The Dungeon n. Orig. Tel. 04421/55346

Verk. ST Floppy SF 354 90 DM, Orig. Spiele: 20-30 DM, Ers. Robot Monter, Y. Jackson, Virus, Warp, Xerious, Maniax, Trauma, Chase HQ, Blasteroids, Xenon. Tel. 0731/76634

Verk. ca. 20 Orig. Spiele von 10 bis 30 DM ab 10 St. Sonderpreise, tausche und kaufe auch. Tausche auch gg. Mega Drive Module. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Verk. Atari 520 ST + Floppy und 80 Spiele für 450 DM. Jörn Deichen, Goethestr. 4, O-2380 Barth

Verk. Atari 1040 STF mit Mouse und Farb. Schwarz/Weiss Mon. (SC 1224 + SM 124) u.v. Orig. Spielen für ca. 1200 DM. Bei Michael Richter, 09723/2446 Bad Nenndorf

Atari 1040 ST, SC1224, Spiele, Joy, Soft, Lekt., kaum benutzt, VB 750 DM. L. Mäding, Lessungstr. 7, O-7230 Geithain

Verk. Farbmon. SC 1224 f. 350 DM, Textprg., That's Write (Orig.) 80 DM, Zeichenp. Calamus (Orig.) 100 DM, Team Yankee 35 DM, Charge of the Light Br. 25 DM. Tel. 0951/420137

Verk. Atari 1040 ST (inkl. Mon. SM 124, TV-Mod., u.v. Orig. wie RP-Tycoon, Azure Bonas u.v.m.) zus. mit einem GB für 750 DM. Tel. 09973/4753

Biete an 1 Jahr alten Atari ST mit Bildschirm SM 124 und Mouse, Joystick, zum Computer gehört ein TV-Verbindungskabel alles kpl. für ca. 750 DM. Tel. 04741/7873

Tausche f. ST: Monkey Island I, Lemmings I, u. Amberstar gg. F1 Grand Prix, Sensible Soccer u. Special Forces. Tel. 06142/52574 Thomas nach 14 h

Verk. 1 Jahr alten Atari-Farbmon. SV 1435 in sehr gutem Zustand, wendet euch an Alexander Ott. Tel. 04741/2627

Verk. Ultima VI 50 DM, Epict plus Shadowlands je 45 DM, Wonderland 35 DM, Infocom: Suspect Infidel, Sorcerer, Witness je 30 DM. Suche Amberstar. Tel. 09732/2729

Suche Kontakt für ST. Habe Dungeon Master, Elvira, Monkey I, Torsten Günther, Franz-Julius-Str. 2, 4100 Duisburg 11. Tel. 0203/4060484 ab 19 h Torsten

Tausche Monkey Island gg. Space Quest III o. II, Indy III gg. Police Quest I, II, III, Lemmings gg. James Pond Kings-Quest II gg. California Games. Tel. 05191/5582 Fabian

Top Games für Atari ST, nur Orig. ab 20 DM. Tel. 0561/18740

Suche die Orig. von Gauntlet II & Giana Sister, zahle ca. 30-40 DM pro Spiel, wendet euch an: Gero Weber, zum Vogelherd 5, 6991 Igersheim. Tel. 07931/38201

Verk. Amberstar 40 DM, Special Forces 40 DM, Gunship 15 DM, Wolfpack 15 DM, F19 Stealth Fighter 30 DM, Silent S. I 15 DM, Preise + Porto. Tel. 02156/5231 ab 18 h

Rollenspiele für Atari ST zu verk., Questron II, Wizards Crown, Soa, Lof, Demons Winter u.v.m. Tel. 04151/2617 Michael

Rollenspiele für Atari ST zu verk., Amberstar, Fate, Ultima II, III, IV, V, Phantasie I, III, Hillsfar, Dragonflight. Tel. 04151/2617 Michael

Verk. Orig. Games: Kaiser 40 DM, Pirates 25 DM, Waterloo 25 DM, Micro Soccer 20 DM, SDI 10 DM. Star Treck 20 DM, Oids 20 DM. Tel. 04191/1783

PC-Engine

Kaufe Games aller Art (Modul & CD's): Nectaris, Gunhed, Devil Crush, Splatterhouse, etc. Auch ältere Sachen und Hardware. Tel. 0671/30214, tausche auch (S-NES)

Verk. PC-Engine (RGB), 4 Player Adapter, 5 Spiele (z.B. Final Match Tennis) für 350 DM, 100 % o.k. Tel. 07152/26538 Michail

Tausche Game Boy + Spiele + Zub. gg. PC-Engine. Tel. 17.15 h - 19 h 05725/5425

Verk. PC-Engine Spiele an Meistbietenden! Bomberman, Parasol Stars, Devil Crush, Gunhead, habe alle Top Titel. Tel. 02622/80465

Suche PC-Engine-Games, HU Cards, CD's, SCDs, Zeitschriften, Magazine, Gambler, Zub., oder einfach alles was PC-Engine betrifft. Kaufe auch Bestände. Tel. 0711/6876414

Verk. PC Engine-RGB, 5 Player Adapter, 2 PAD, Final Match, Tennis, PC-Kid I + II, Formation Soccer, Klax gg. Gebot, evtl. auch einzeln. Tel. 0681/791734

Kaufe: Dodgeball, Gunhed, usw, auch CD's aller Art (Red Alert etc.) Tel. 0671/30214, suche auch Neo Geo + Module u.a. NAM, Last Ressort, Soccer Brawl

Verk. PC-Engine mit 5 Player Adapter, 4 Joycards, 1 Joystick und 122 Game-Cards (Klax, Splatterhouse, Tennis, Soccer u.a.) für FP 400 DM. Tel. 030/6042925

Super. Tausche mein Mega Drive mit CD-ROM und 18 guten Spielen gg. eine PC-Engine oder Super Grafik mit CD Rom. Nur 100 % o.k., Tel. 02154/41619

Verk. Barumba, World Circuit, Final Blaster, Dorameon, Dr. Master, City Hunter, für MD: Twin Hawk, Alex Kid, Curse, Whip Rush, Magical Hat, Zerowing. Tel. 0731/76634

Verk., kaufe, tausche Spiele, Konsolen für PC-Engine, Mega Drive, Super Famicon (NES), Neo Geo, Game Gear, Gameboy. Tel. 089/1403732

Suche ältere und neuere Spiele für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Famicon, Preisliste bitte an: M. Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

PC-Engine, tausche Formation Soccer gg. Moto Roader II, Bomberman o. Kujaki-Oh 2 (Mega Drive). Tel. 05069/2622 ab 18 h

Günstig abzugeben: PC-Engine (RGB) + PC Engine GT + 18 Top Spiele Preis VB. Auch Tausch gg. Neo-Geo Module. Mo-Fr. ab 19 h. Tel. 0871/71434 Franz

Verk. PC-Engine - SP + CD's z.B. Monster Wrestling Zero 4 Champ, Burning Angels, Ninja Gaiden, L-Dis (CD), Rayxanber II (CD), Deboko Race CD. 4 Sp. 1 + 2 + 3 (CD's). Tel. 09193/5865 ab 18 h

Suche Super Grafx-Spiele Battle Ace, Strider, Guranzodo, Darius, habe zum Tausch Ninja Gaiden, Batman, Shanghai, Toy Shop Boys. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. über 80 PC-Engine Spiele, z.B. Bomberman, Devil Crash, Gunhead, Formation Soc., PC Kid, usw. an Meistbietenden, evtl. auch Tausch mgl. Benjamin. Tel. 089/344425

PC-Engine, 20 Top Spiele, Parodius, Gradius, Gunhed, R-Typ I, Super Star Soldier, 1943, Cyber Gore, Blood Wolf, Mr. Heli, Wonderboy, 998 DM. Tel. 0511/852984

Verk. Horse Race (gg. Gebot), Ray Xanber 3, Overhavled Man III, Kick Boxing, Ranma 1/2, SCD, suche Outrun, Valis 1 (SCD). Tel. 0209/145978

Tausche, kaufe, verk. Spiele für Mega Drive, S.-NES, Neo Geo. Suche Toki u. R. Thunder (Lynx), verk. PC-E., Game Boy mit Spielen. Tel. 089/4701827

Master System

Verk. SMS + Pads, Lightpaser, 5 Games dt. Rastan, etc, 1 Jahr alt, NP über 440 DM für 220 DM. M. Roese, Dorfstr. 4, O-1545 Schönwalde bei Berlin

Verk. Master System Adapter für Mega Drive Gorellius, Mickey Mouse, Ph. Star I, Wonderboy I-III 300 DM, auch einzeln. Tel. 02272/81428 Dietmar

Tausche 3 SMS-Spiele, Phantasy Star, Wonderboy I, Phantasy Zone The Maze, gg. das Spiel Europa Out Run, Tel. 09434/2208 ab 18 h. Stangl M., Taxoeldern 73, 8465 Bodenwöhr

Mega Drive

Verk. für Mega Drive Spiele Wonderboy 80 DM, Starflight 80 DM, Faery Tale 70 DM. Tel. 07041/83477 nicht vor 14 h

Verk. oder tausche 8 MD-Spiele, Out Run, Ghostbusters, DJ Boy, Insector X, Quak Shot, Desert Strike, Shadow Dancer, Streets of R. Tel. 04962/5675 Jürgen ab 14 h

MD-Spiele: World Cup 90 DM, Alex Kidd, Airwolf, Golden Axe, Strider, Altered Beast im Tausch gg. andere Module bzw. Verkauf gg. Höchstgebot. Tel. 07453/6144 ab 16 h

Verk. oder tausche MD-Games: E-Swat 40 DM, Sonic 35 DM, Dino Land 35 DM, Roadrash 50 DM, Forgotten Worlds 40 DM, suche dt. Super NES. Tel. 02374/14574 Mittags

Verk. MD / PAL RGB + 8 Topspiele (Sonic, Quack Shote, WB V, Streets of Rage, Buck Rogers, Golden Axe II, Desert Strike, Mickey M. I für 660 DM. Günstig. Tel. 07152/26538

Verk. Sonic + Castle of Illusion je 60 DM. Tel. 0941/41628 ab 17 h

Biete an: 1 Mega Drive 60 Hz, Power Stick, Pro Action R. + 10 Module zum Preis von 750 DM. Tausche gg. Super NES + SF Soccer, Aleste usw. Tel. 02381/64975

Mega Drive + 13 Spiele, Arcade Powerstick zu verk., u.a. Thunderforce III, Ghouls and Ghosts, Shinobi usw. nur kpl. für 700 DM. Tel. 08165/4886 Christian

Mega Drive + 13 Spiele, Arcade Powerstick zu verk., u.a. Thunderforce III, Ghouls and Ghosts, Shinobi usw. nur kpl. für 700 DM. Tel. 08165/4886

Verk. Sega M. D. mit 15 Spielen darunter Sonic, Ph. Star III, E-Swat, habe auch nagelneu US-Import Module wie Bulls, Lakers, und Technocop für 600 DM. Tel. 06196/72069 Bodo

Verk. Megadrive inkl. 7 Topmodule u.a. Donald D., Sonic, M.M., Shinobi, Shin. in the Dark, Gynoug, alle Spiele m. dt. Anl., Topzustand. Tel. 089/8644221

Verk. MD-Games: Mag. Hat, S.M. Golf für je 35 DM jp., Strider 55 DM dt., suche D. Crash, A.M. Commander evtl. Tausch G. Warsong. O-9500 Stendal, 415775 Ronny ab 19 h

Verk. Mega Drive RGB mit 2 Joypads und 3 Spielen Sonic, Shadow, D. Wonderboy 5, für 389 DM. Tel. 09342/4114 Sebastian 19-21 h

Verk. für MD: Arcade Power Stick nw. 80 DM, Sonic dt. 80 DM, Desert Strike 80 DM, Wonderboy V 80 DM u.a. Mod., Tel. 02256/1319

Verk. 30 Module für MD, MS, GG billigst. Verk. Game Gear oder Tausch gg. PC-Engine, verk. Musikboxen. Tel. 06772/1240

Verk./Tausche Sonic, Rambo II, John Madden, Football, The Revenge of Shinobi, suche Thunder Force. Tel. 05862/8429 Rene

Tausche MD-Games, Wonderboy V engl. Sword of Vermillion, suche Decapattack, Tel. 07225/73969 Holger

Verk. Quakshot, Populous, Gynoug, The New Zealand Story, F-22, Buck Rogers, John Madden Football u.a. Tel. 0711/7970447 ab 18 h. Gabi

Tausche ständig neue und alte MD-Games wie z.B. Devil Crush, Olympic Gold, Warsong, PGA Golf, R. Rash, Sh. in Darkness, F. Rewind, W. Challenge usw. Tel. 05731/52926

Verk. jap. Megadrive + Sonic (jap.), E-Swat jap. für 380 DM. Tel. 06073/61323

Achtung, tausche Desert Strike gg. Adv. Military C., Warsong, The Immortal usw., verk. Quackshot 50 DM. Tel. 0791/43794 Michael, bitte vor 20 h

Suche für MD den Advanced Military Commander bis 100 DM, verk. für GGear G-Lock für 25 DM. Axel Kausler, 8590 Marktredwitz. Tel. 09231/8497

Verk. MD-CD ROM incl. 2 Spiele Sol Feace, Earnest Evans, absolut nw. FP 600 DM. Tel. 040/8302949 Anrufbeantworter

Verk. M. D. Spiele. Tausche auch! Suche: Alex Kidd, Dynamite Duke, Super Shinobi, The Revenge of Shinobi. Tel. 05281/10266 Markus

Tausche Sword of Vermilion (sehr gutes Action Adventure 71 % in 3/91) gg. EA Hockey o Super Shinobi o. Desert Strike o. Quackshot. Tel. 07392/7200 Ralf

Verk. Mega Drive (d.) + Sonic + Hellfire für 250 DM, Quackshot 65 DM, Shinig (e) 100 DM, Warsong (E) 90 DM, R. of S. (d.) 60 DM. Tel. 089/7459195 ab 14 h

Verk. E-Swat jap. 30 DM, Mickey Mouse I 40 DM o. tausche gg. Afterburner. Tel. 06484/1699 Martin

Verk. Sega Mega Drive, Extras, Zub., 20 Spiele, verk. Spiele für Master System + Super Famicon. Tel. 0431/641670

Verk. F-22 60 DM, E-Swat 20 DM, Shinobi 50 DM, Fantasia 40 DM, D-Duke 30 DM, Altered B. 15 DM, RGB-Imp.-Mega Drive mit Zub. für 225 DM. Tel. 0521/152518

Verk. Raiden, Golden Axe II, Road Rash je 60 DM, Kings B., Populous, jew. Master, Gynoug je 50 DM, Ishing I.T.D. 70 DM, für Super-NES. Smash-TV. Tel. 04627/1618 Stefan

Verk. M. D. Games. Tel. 06472/1712 Stefan

MD: James Pond II 50 DM, Toki 50 DM, Marble Madness 45 DM, Afterburner II 40 DM, World Cup 40 DM, M. GP 50 DM, Altered Beast 20 DM, Might & Magic 50 DM. Tel. 09082/1588 Oliver

Verk. M. D. 6 Mon. alt, mit den Spielen Sonic, Sh. in the Darkness, Budokan, Fantasia, Altered, Toki, 1 Joypad, Joystick, Comp. Pro. TV Kabel für 600 DM, NP 1200 DM. Tel. 0351/4936932

Tausche MD-Games, habe Gynoug, PSII, PS3, MM, Quackshot, Populous, PGA u.v.a. suche Musha Aleste, Shining i.t. Darkness, Golden Axe II u.a. Tel. 0821/555202

Verk. M. D. (jp. Vers.) 22 Top Spiele, 2 Joypads, Arcade Power Stick, A/V-Kabel. Kpl. für 1100 DM VB. Tel. 06144/3851 ab 18 h

Tausche, verk. MD-Games z.B. Toki, Midwinter, Shing, Rolling, Thunder u.v.a. ca. 25 St. suche z.B. S. Fighter u. alles andere. Tel. 0941/49548 ab 17 h

Tausche MD-Games habe PS II, Road Rash, Sonic, Strider u.a. suche Deser Strike, EA-Hockey, M & M. Buck Rogers, Starflight. Tel. 09973/9985 zw. 18 und 19 h

Suche für Mega CD-Spiele. Habe auch Mega Drive, Super Famicon, Game Gear, Lynx, Amiga und Master S., suche evtl. auch billiges NES. Tel. 08020/1737 Beni

Tausche Module: Super Hang On, Att. Sub., PS III, Immortal, Darkness usw. suche F-22 und v.a., mgl. Raum Erfurt (bis 20 km). Uwe Lange, O-5061 Erfurt, Teichstr. 60

Tausche MD-Spiele Sonic, dt. Centurion dt, F-22 und Streets of Rage jp. gg. Starflight Phantasy Star II dt. Shining in the Darkness oder A. Mann Mathias, Achternstr. 2a, O-3561 Diesdorf

Sega Mega zu verk., mit 6 Spielen (Sonic, Mickey M., Gynough, Musha, Dick T., Populous) plus Arcade Power St. jp. VB 600 DM. Tel. 02505/2591 ab 20.30

Verk., tausche Mega Drive Spiele, verk. außerdem Spiele für Master System. Tel. 07351/21242 zw. 18 - 19 h. Thomas

Verk. Mega Drive + 8 Spiele, verl. KB, Joyboard, PAD, Arcade, Powerstick VB 650 DM, evtl. m. 36iger Farb-TV. Tel. 02331/587349

Verk. für MD: Splatterhouse II 80 DM, Alex Kidd 60 DM, für GB: R-Type 40 DM, Final F. Legend 50 DM und Turrican 40 DM. Tel. 05302/3348 Oliver

Verk. M. D. jap., Orig. verp., Top-Zustand, 2 Joycards, 6 Module, Wonderboy V, Quackshot, EA Hockey u.a., für VHB 600 DM. Tel. 030/6042925

Verkaufe Shadow Dancer 40 DM, Ghoul's'n G. 50 DM, Sword of Verm. 70 DM, Mystic H. Yoko 40 DM, Darwin 16 DM, Magical Hat 40 DM, Ghostbusters 30 DM. Tel. 02861/1544 Thomas ab 15 h

Verk. Mega Drive Spiele St. 50 DM, jp. Vers., Wonderboy, Shadow Dancer, od. Tausch gg. Mega Drive Rollenspiele. Harald Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Hegge

Suche Rainbow Islands, Toki, habe Hellfire, Klax, S. Shinobi, Gynoug, EA-Hockey z. Tauschen. Suche für die PC-Engine die Spiele Dr. Taber, Mag. Chase, Bonze Adventure, Son Son II. Habe noch R-Type, D. Blue, W. Court Tennis. Tel. 08677/64397

Verk. Sonic, Aero Blasters, Strider, Altered Beast, Shining in the Darkness, Warsongs. Florian Kressing, Westbergweg 2, 3406 Harste. Tel. 05593/1469 ab 20 h

Suche amerik. u. europ. Mega Drive Module mit Verp. u. Anl. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Verk., kaufe, tausche Spiele, Konsolen für PC-Engine, Mega Drive, Super Famicon NES, Neo-Geo, Game-Gear, Gameboy. Tel. 089/1403732

Verk. Mega Drive + 2 Control Pads, Rambo III, Spiderman, Mickey Mouse, Shadow Dancer, E-Swat, Strider, Altered, Beast, NP 1100 sFr, VB 800 sFr, Tel. 081/943/17/40 Sandro

Tausche MD + Mega CD + 2 Joypads, 1 Spiel od. gg. + 6 Spiele (Columns, MM, DD, Sonic, Monaco u. Shinoby) gg. D. Super NES mit 2 Joypads und 2 Spielen. Tel. 06057/1413

Tausche, verk., M. Drive Spiele, z.B. F-22, Dick Tracy, Mario L., Hockey, Ph. Star III, Star Control, u.v.a, suche alles, was gut ist. Tel. 02721/1569 (14 - 18 h) Peter

Verk. Top Module für SMD und PC-Engine, suche Spiele für Neo Geo, PC-Engine SCD, Mega Drive, Super NES, Ein Anruf lohnt sich. Tel. 06126/3698

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, Sf, MS, GB. Verk. oder tausche J. Pond II, WB 5, Fastet One, Shining, W. Challenger, Ghostwrite, Tel. 07151/32132 ab 15 h Sebastian

Tausche A 500, HF Mod., 1 MB, 10 Orig., 130 Disks, Mouse gg. Magic Drive + Disk LW. Tel. 02171/45633

Aufgepaßt: Verk., tausche und kaufe S. NES, Mega Drive, G.B., NES Spiele u.a., NES mit 2 Pads u. 168 Spielen, wenn Interesse. Tel. 02015/88622 von 15- 21 h

Verk. Desert-Strike für 60 DM, Andy Reinbott, Siepen 1, 5884 Halver. Tel. 02353/4037

MD jp., Arcade-Trigger, 8 Spiele, Shinobi, Sonic, Castle of Ill., Streets of R., Raiden, Eswat, TF3, Strider, VB 1000 DM, Lynx + 3 Spiele VB 300 DM. Tel. 0221/865172 ab 19 h

Interessiert an einem Tauschpartner für Megadrive? Dann schwing die Hufe und wähle 04221/23123

Verk. dt. Mega Drive plus Sonic, Castle of Illusion, Shining in the Darkness, Quakshot, EA Hockey für 550 DM. Tel. 05665/1217

Suche für MD "Exile" Super Shinobi, und Action Rep., verk. MS + 16 Spiele, Pistole. Tel. 08131/91909 Rupert

Suche Mega Drive, Module, Sega Master, Mod., Module, Famicon, PC-Engine, Neo Geo-Module, suche auch Modulsammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Tausche MD-Spiele z.B. Warriors of Rome II, PGA Golf, Fantasia usw., suche Master System Adapter, Florian Junger. Tel. 05441/2346

Verk. MD mit Sonic, 2 Joypads für 285 DM, Spiele: Shinobi, EA Hockey, Mickey I und John Madden 1 für je 90 DM, zus. 615 DM. Tel. 06021/58795 Thorsten

Verk. M. D. PAL-Vers. Top Zustand, Sword of Vermillion, Ph. Star II + III, Sale Exile, Wonderboy V, engl. Vers. Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. M. D. (PAL) für 245 DM. Tel. 02353/4037

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. oder tausche S. Darkness, M & M, Ph. Star III, Quack Shoot, für Master: Ph. Star I, suche: Warsong, Carmen Sandiego, F-22, Kings Quest, Desert Strike. Tel. 06036/3338

Verk. Mega Drive Modul, Desert Strike für 85 DM und auch andere oder tausche gg. Wonderboy V, Olympic Gold. Tel. 06173/7143

Verk. Castle of Ill. 50 DM, John Madden 50 DM, Shining in the Darkness 50 DM, Phantasy Star II 60 DM. Tel. 09132/61119 Floh

Verk. für MS Shinobi und R-Type für 50-70 DM. Beide Spiele sind 3 Wochen alt. Suche billig MD. Marko Liebig, Damaschkestr. 38, O-9112 Burgstädt

Verk. MD-Spiele OutRun, Sonic, E-Swat, Thunder Force II, Strider, Super Thunderblade, Road Rash je 75 DM, PS2 95 DM, Rambo III 60 DM, alle dt. Vers. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Verk. Sega Mega Drige 16 Bit mit 4 Modulen, Alex Kidd, T.R. O. Shinobi, Castle of Illusion und Altered Beast für ca. 450 DM und Joypad. Tel. 0221/697557

Verk. MD und GG-Games, suche Marble Madness für MD und GG. Suche S-NES. Evtl. auch Konsole. Tel. 02822/52527

Verk. Wonderboy V, Hellfire, M. Mouse, Quakshot, Shadow Dancer, Super Hang On, Streets of Rage, Elemental Master, Gynoug, Shinobi, Vermillion. Tel. 07258/8520

Verk. MD 70 DM jp. Sonic, Castle of Ill., Quackshot, Musha Aleste dt. 60 DM, Shadow Dancer, Ghost'n Ghouls, Darius II, Phelios jp. 50 DM, Al. Beast 20 DM, Ercan ab 19 h. Tel. 05731/55525

Verk. Mega Drive RGB, Power Stick, Aleste, El-Master, Gynoug, Thunder Force III, Castle o. Illusion, B. Force, Sonic, EA Hockey, VB 650 DM. Tel. 02371/30308 ab 19 h Thomas

Verk. Sega Mega Drive (m. Garantie, Adapter, 2 Joypads und 5 Games) für 650 DM. Tel. 07162/43455 Andreas

Verk. Dick Tracy, M. Def., Klax. Populous, Raod R., Axe II zu 50, 40, 50, 55, 65, 60 DM. Kaufe EC Soccer, Devil Crash, C. Dudes, SMGP II. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Schweiz! Verk. MD Spiele Rambo III 50 sFr, Shadow Dancer 60 sFr, Moonwalker 50 sFr, Quackshot 60 sFr, dt. verk. nur in Schweiz. Tel. 065/353296 ab 18-20 h

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen und 2 Joypads gg. jap. Super Famicon mit mind. 2 Spielen. Tel. 089/613296 Dietmar

Tausche Phant. Star II, Fantasia, Quackshot, Sword of Sodan, El Viento, Wonderboy gg. andere neue MD-Spiele. Tel. 07641/42276 ab 19.30 h Volker

Verk. Mega Drive Spiele DJ Boy 85 DM, Arrow Flash 85 DM, Wonder Boy 90 DM, Wonder Boy III 70 DM. Tel. 08036/8341 zw. 6 und 8 h. Andreas

Verk. f. MD Fantasia, Th. Force II, Shadow Bl., Out Run, Arrow Flash, Moonwalker für je 50 DM. Jochen Apelt, Ulmenhof 22, O-4259 Wansleben/a. See

Verk. MD, RGB, PAL, Infrarot Joypads und 10 Module 600 DM. Tel. 06593/8331 ab 18 h

Verk. Mega Drive dt., 2 P., Japan Adapter, Spiele Sonic, Altered Beast für 320 DM. Tel. 04122/8977

Ankauf und Verkauf von Mega Drive Spielen, große Auswahl ab 40 DM. Tel. 04774/374 ab 18 h, Rainer

Verk. MD incl. 2 Joypads, MS-Converter, Spiele: Lakes, Str. of Rage, Sonic, Two Dudes, Quackshot, Preis VB. alles US-Import, nur kpl. Tel. 06541/1363 Julian

Tausche, (ver-)kaufe MD-Games, habe Desert Strike, Wonderboy V, Speedball II, World Cup Soccer, suche Chuck Rock, Ramport, Warrior of Rome II. Tel. 0791/43611 ab 16.20 h

Verk. für Mega Drive (Dt./US), Wonderboy V, Shining i.t.d., je 90 DM, Ph. Star II 100 DM, Myst. Defender 60 DM, Tel. 06152/4883 nach 20 h

Megadrive Power Stick + 13 Games, EA-Hockey, Desert Strike, Warsong, Star Flight Musha für 900 DM. Tel. 02104/42468

Verk. Dick Tracy, Insector X, Gain Ground für 30 DM pro Spiel nur Nürnberg. Tel. 0911/4467372 Carsten ab 17 h bis 20 h

Megadrive-Umbauset 50/60 HZ umschaltbar jp. engl. Texte umschaltbar. Tel. 02131/660235 + 02131/82984 ab 19 h

Verk. Mega Drive mit 6 Spielen, Joypad, Joystick, Stereokabel für schlappe 250 DM. Tel. 0451/301703, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14. Tel. 0451/301703

Game Boy

Verk. GB Spiele: Turtles I, Kung Fu Master, S.M. Land, Motocross je für 35 DM, Rescue Bartisimpsons, Side Pocket je für 45 DM. Alle Spiele mit Orig. Verp. zus. 210 DM. Lemm Tobias, Hauptstr., O-1921 Tüche

Verk. Burai, Dr. Mariom Chessmaster, Blobette, Kung Fu, Quix, King of the Zoo und World Cup. Oliver Schaumann. Tel. 0561/581934 Oliver

Verk. GB + Netzteil, GQ 150 DM, Bart Simson, Tennis, Turtles II, Kid Ikarus, Mega Man je 50 DM, F1-Race + 4 Spiele 70 DM. Tel. 05382/4301 Fabian

Verk. GB + Akku, Ligtmax, 21 Spiele, Double Dragon II, Turtles II, Megaman II, WWF, Metroid, Terminator II usw. VB 700 DM. NP 1700 DM. Tel. 089/6093061 Markus

Verk. GB (kein Kratzer auf d. Scheibe!) + 5 Spiele: S. Contra, R-Type, Castle. Tennis, Nemesis, alles 100 % o.k., orig. verp., für VB 350 DM. Tel. 07234/6591 ab 18 h Alex

Tausche GB mit 10 Spielen gg. Game Gear. Tel. 07272/3526

Verk. GB + 8 Top-Spiele (Tiny Toons, F-1 Spirit, usw.) für 350 DM, od. tausche gg. Super NES (dt. Vers. + Mario), R. Klärner, Südring 45, 8501 Eckental. Tel. 09126/9910

GB mit Zub., Marble Madness, Bubble Bobble, Note Book, Tetris, 8 Akkus, Aufladegerät, NP 420 DM, nw. 100 % o.k., für 320 DM. Tel. 07951/22618

Verk. Castlevania 50 DM, Nemesis 40 DM, Wizards + Warriors 30 - 35 DM, 100 % o.k., orig. verp., Tel. 02102/845997 (20- 21 h) Kim

Verk., tausche, GB mit Case Boy (Hülle), dazu 17 Spiele z.B. Mega Man I u. II, Batman I u. II, Operation C, Battletoads, Super RC Pro AM und Choplifter II usw. Tel. 707121 (München)

Verk. GB nw. technisch 100 % i.O. mit 7 Spielen für nur 230 DM. Tel. 08144/628

Verk. GB 100 % o.k., mit 8 Spielen, Tragetasche, Verbindungskabel, Kopfhörer, Verpakkung, Anleitung für 350 DM VB. Tel. 0221/554234

Suche Game-Light 100 % o.k. mit Verp., und Anl., biete 20 DM. Tausche Motocross gg. Blobette. Andreas 07641/41528

Verk. Gargoyles Quest 30 DM, Fortress of Fear 30 DM, Nemesis 30 DM, tausche aber auch gg. Final F., Legend II oder Final Fan. V, ab 13 h. Tel. 02353/3171

Kaufe alle Art von GB-Spielen zu einem guten Preis, suche dringend GB-Wars I und II, zahle bis zu NP. Tel. 06262/1062 ab 19 h, Alexander

Verk. NES Super Set + 4 Spiele: SMB I, N. World Cup, Tetris, Total Recall für 350 DM, nw. Thorsten Groß. Tel. 02842/50280 ab 20 h

Tausche: Megaman II, Fortress of Fear in orig. Verp. gg. Parodius oder F. Fantasy, Adventure. Tel. 06196/84257 Christian, NES + 4 Spiele 275 DM

Verk. GB-Spiele: R-Type 35 DM, Side Pocket 30 DM, Fortress of Fear 40 DM, suche billig Terminator II, Hunt for Red October. Gerd. Tel. 05650/818 ab 17 h

(Ver-)kaufe, tausche GB-Spiele, suche: Prince of Persia, Parodius, Verp., und Anl. für je 30 - 40 DM, habe: Elevat or Action + Verp. und Anl. für 35 DM. Sebastian Diehl, Gabelsbergertr. 10, 6420 Lauterbach

Verk. GB + Tetris, Pinball 110 DM. Tel. 06484/1699 Martin

Verk. Parodius für 70 DM und Soccer Boy für 50 DM, suche Turrican, Sagaia, Badman II, Probotector und Castlevania. Tel. 04101/44348

GB: Solomons, Castlevania II, G-Buster II, Prince je 40 DM, Simpsons, Castelan je 35 DM, Motocross, Duck Tales je 30 DM, Kung Fu für 25 DM. Tel. 09082/1588 Oli

Verk. 15 GB-Spiele für ca. 50 DM: T-2, Megaman II, Contra, Castlevania II, Prince of Persia, auch einzeln, Marco Döpke, Finkenweg 1, 3122 Hankenbüttel. Tel. 05832/2312

Verk. Spiele für GB zum Beispiel: Battletoads, Adventure Island, Castlevania I + II, Tiny Toons, Mickey Mouse, Preis 35 DM. Tel. 040/5224547

Verk. G.B. Game Light, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Quix, Tetris (alles mit Anl. u. Hülle). NP 400 DM. VK 300 DM. Tel. 07053/6152

Verk. für GB Gremlins II 30 DM, Final F. II 35 DM, für Game Gear: Monaco GP 30 DM, Castle of Illusion 35 DM. Tel. 02843/8528 ab 14 h

Verk. GB mit 20 Spielen, Zub., 5 Clubzeitschriften, dem Buch GB-Spiele, Postern, Orig. verp. und nur für 900 DM. Tel. 089/687613 Georg

Verk. Quarth, Nemesis, Simpsons, Boulderdash, Double Dragon II, Bill + Ted, Castlev. u. Mega Man zu je 30-40 DM. Tel. 0421/6099635

Verk. GB mit Blades of Steel, Super R.C., Pro Am Race, NBA Allstars, Castlevania, Tetris und Akku-Set für 240 DM. Tel. 02271/64339

Achtung! Verk. GB mit 8 Modulen und Zub., alles 100 % o.k., VP 320 DM zu haben bei Dirk Schubert. Tel. 07162/200650 ab 14 h

Verk. F.F. Legend, Fortress of Fear, Burai Fighter, Castlevania, Adventure für je 30 DM. Game Light 15 DM. Tel. 02505/2067 Christian

Kaufe GB-Spiele nur mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8079 Ingolstadt

Verk. und tausche: Mercenary Force, G. Quest, F.o. Fear, Balloon Kid, Paperboy, Castlevania, tausche gg. fast alle Neuheiten. Tel. 06403/72997 Markus ab 15 h

Verk. GB + Accu Set + 10 Spiele (Golf, Tennis, Katman, Probotector, Hal Wrestling, WWF-Superstar etc.) nur kpl. VB 500 DM. Tel. 0511/5479813 Sven

Suche ständig gebr. GB Module. Tel. 05109/3122 nach 18 h

Verk. GB kpl. mit 7 Spielen z.B. Double Dragon II, Tennis usw., 280 DM. Tel. 0751/94503 Florian

Tausche: Bubble Bobble, Super Mario Land, Double Dragon II, Loopz., suche: Dr. Mario Land, Klax, Puzznic, Space In., Justus Gerh., Schwarzwaldstr. 5, 7120 Bietigheim

Verk. ca. 40 GB-Super Games zw. 40-50 DM, u.a. Double Dragon II, Solomons Club, F1-Race, R-Type, Nemesis, Castlevania I + II, Navy Seals, Infos bei: Tel. 06101/86829

Verk. GB Spiele Nemesis, Kid Icarus, Prince of Persia, Final F. I, für 150 DM. Tel. 07151/33261

Verk. GB-Spiele Adventure, Island 48 DM, Gargoyles, Blobette, Alleway, R-Type 35 DM, Markus Missions 45 DM, Fortress of Fear 38 DM. Tel. 05606/9485

Verk. GB mit 14 Spielen Star Trek, F1 Race, Mascar, Dobbel Dragon und Netzteil, alles für 620 DM auch. Einzelverkauf. Tel. 02858/2697 Sven Stienen

Biete Spankys, Turtles II, Hook, Megaman Mickey-Mouse, usw. suche Track Meet, Final F. Adv., Final Fant II, Ghostbuster II, Tour de Trash, HAI-Wrestling. Tel. 05191/5582

GB, suche Module, aller Art u.a. Final F. I + II, Tiny Toon, mgl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell. Tel. 06101/86829

Unglaublich! Verk. 27 Spiele für GB für nur 480 DM, Liste auf Anfrage, verk. die Spiele nicht einzeln. Tel. 089/3088205

GB mit Netzgerät und Tetris f. 150 DM, 36 Spiele z.B. Turtles I und II, Bugs Bunny, Blades of Steel, Bart S. 35 - 55 DM usw. Tel. 06055/5334

Verk. GB-Spiele: Ninjaboy, Solar Striker, Quix, R-Type, Tennis, Quarth, F1-Spirit, F1-Race für VHB und GB. Netzteil, VHB. Tel. 07622/3326 zw. 18-20 h

Bitte nur in der Schweiz! Suche: Chessmaster, biete: Prince of Persia oder Cyraid. Tel. 065/382929

Verk. GB + Accu, Tetris, Turtles, Quarth, Pinball, Ducktales zus. für 220 DM, oder tausche gg. Megadrive Module, tausche Megadrive Spiele. Tel. 05376/1222

Verk. GB 1 Jahr alt, Super Mario Land, Tennis, Castlevania I für ca. 190 DM. Spiele evtl. auch einzeln für 30 DM. Tel. 0731/265512 Matthias verl.

Verk. für GB SM2 20 DM, Spiderman 15 DM, Fortress f. 20 DM, Probotector 30 DM, Hunter, Gar. Quest 25 DM, Light Boy, Tragetasche je 20 DM, für C64: Ultima VI 30 DM. Tel. 0821/461603

Game Gear

Verk. 3 Monate alten Game Gear mit TV Tuner, Lupe, Master Gear Adapter und 6 Top Spielen. z.B. Lucky Dime Caper, Sonic, Wimbledon. Tel. 02131/44736, Sebastian

Verk. GG für 220 DM und Shinobi 25 DM, D.Duck 30 DM, G-Lock 35 DM, Sonic 30 DM. Tel. 06101/47535 ab 18.30 h

Verk. GG, inkl. orig. Netzadapter, Columns, Somic, Castle of Illusion und Shinobi für 350 DM (gepfl. Zustand; Orig. Verp. + Garantie). Tel. 08141/72194

Verk. MS mit 17 Spielen Asterix, Mickey Mouse, für nur 520 DM, verk. auch GG mit 4 Super Spielen für nur 390 DM, tausche auch gg. MD (Sonic). Rico Becker, Zamenhofstr. 78, O-8045 Dresen. Tel. 2238808

Verk. Game Gear + 13 Games (Ninja Gaiden, Halley Wars, Dragon Crystal, Out Run...) für 800 DM (NP 1300 DM), 100 % o.k., orig. verp. Tel. 07258/5055 Alex

Tausche neuen GB mit Batman-Paperboy-Turtlesl, Mega Man III, Buraifighter, Skate or Die und Kwirk gg. einen Game Gear und einem Spiel. Tel. 089/3141101

Achtung. Verk. GG mit 4 Modulen, fast neu, 100 % o.k., VP 320 DM, zu haben bei Dirk Schubert. Tel. 07162/200650 ab 15 h

Tausche Game Gear dt., TV-Tuner, Akkus, 2 Spiele (100 % o.k.), + 100 DM gg. Neo-Geo (nur wenn 100 % o.k.). Tel. 07821/1425 Michael

Verk. Master Systemadapter für den Game Gear für 30 DM, Verk. auch Lynx I (nicht mehr über Netzgerät spielbar, aber sonst 100 % o.k.) mit C. Games für 50 DM. Tel. 089/7140296

Verk. GG + Master-Adapter + Phant. Star + 8 GG Spiele (z.B. Griffin, Sonic, GG Wars, Shinobi, M. Mouse, G-Lock, Monaco GP...). Preis VHB 450 DM. Tel. 06135/2492

Verk. Game Gear (von Jan. 92) mit Netzteil und 4 Spielen (Sonic, D. Duck, Col. und Dragons Crystal) für 350 DM. Tel. 02053/40380 Anja, 5620 Velbert

Verk. Game Gear, Topzustand, technisch 100 % o.k., 3 Monate alt mit 5 Top Spielen, und TV Adapter und Netzteil für 490 DM VB. Tel. 08144/628

3 gg. 1: Biete P. World, Wonderboy, D. Crystal (Game Gear), suche Final Fight, Guy (Super NES), bitte schriftlich an: S. Wawerek, Burger Hof 4, O-4090 Halle-Neustadt

Verk. Game Gear + Columns, Mickey Mouse, Wonderboy a 200 DM. Verk. Master System II, Alex Kid, Sonic, Donald, Asterix für 200 DM. St. Haarig, Nicoleisteg 1, O-8250 Meißen

Verk. Game Gear 6 Mon. alt, 100 % i.O., 7 Super Games (Sonic, Shinobi, Monaco GP, für 485 DM. Tel. 04177/495 Alexander

NES

Achtung. Verk. NES + 20 Spiele u.a. Castlevania I + II, Zelda III, Probotector, Gradius I + II, Bayou Billy u.v.m. für ca. 500 DM. Tel. 0221/372936 Tillmann

Verk. NES + /oder 10 Topspiele z.B. Rush'n Attack, Wrestlemania Chall mit Anl. und Verp. Tel. 0211/275009 Marco

Halt! Verk. meine NES-Konsole + 10 Module z.B. SMB 213, Tetris, Docking Bay. Nur 1 Jahr alt, für 750 DM. Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, Tel. 07031/801462

Verk. NES-Superset inkl. SMB I + II, Tetris, Topgun II, Mission Impossible, World C., Preis VHB 500DM. Tel. 0721/475135 ab 18.30 h Marcel

Verkaufe NES mit 163 Spielen, zum Beispiel Super NES, Lone Tail Bomber Man II, Contra, Xopopeye, Tetris, Devilp., Tel. 0231/445395 Michael

Verk. NES-Super Set mit 5 Spielen (Tetris, SMB I und II, World Cup, Gremlins II) alles 100 % o.k. 5 Monate alt, FP 300 DM. Tel. 02771/5776

Schweiz. Verk. Nintendo, Entertainment System mit 8 Super Spielen z.B., Super Mario III alles Top Zustand, VB sFr 500. Tel. 057/337726 Fam. Suzuki

Angebot! Verk. NES mit 8 Super Games wie z.B. (Probotector, Guardian, etc. 2 Joypads, kaum gebr., Joysticks, NP insg. 720 DM VK 380 DM. Tel. 0821/557160

NES zu verk. mit 18 Spielen f. 1200 DM, NP 1800 DM, Links, Super M.B. 1-3, Double Dragon II, Duck Tales, Mega Man II, Wrestling, Bart Simpsons, Turtles u.a. Tel. 06055/5334

Verk. für NES: StarWars, Maniac Manson, Mario III, Bart t. World, f. je 60 DM. Zelda I, Kabuki Quantum Fighter f. je 45 DM. Matthias. Tel. 04941/7869

Tausche NES-Module Solstice-Kickclub, Goonies II, Snake R. + R, Metal Gear, Castlevania, Turtles I u.a., suche Rygar Star Wars I + II, Mega Man III + IV. Tel. 07225/73969 Holger

Verk. NES kpl. + 6 Spiele: SM1 + 3, MM2, Golf, Probotector, Castlevania II, Volleyball, VP 250 DM NP 780 DM wegen Systemwechsel. Tel. 0421/825482 ab 15 h

Verk. NES-Superset mit 4 Spielen, Turtles II, Jackie Chan, Kickle Cubicle, Maniac Mansion, dt. Preis 410 DM. Tel. 02504/4108 Markus 18-21 h

Verk. NES-Spiele, Zelda I + II, SMB II und Kickle Cubicle a 50 DM, auch einzeln. Schuster, Seeldtsenring 3, O-2520 Rostock 27 nur schriftlich

Verk. für NES Faxanadu 40 DM, Battle of Olympus 40 DM, zus. 75 DM, Spiele Beschreibung Spiel und Verp. im Topzustand. Tel. 08191/7733 ab 15 h Stefan

Verk. NES mit 3 Spielen (Mario Bros, Mega Man III, Swords and Serpence) alles für nur 350 DM, Tel. 04766/716 Marcel

Verkaufe NES und 5 Spiele: Mega Man III, Maniac Mansion, Turtles II, Mario II und Starwars, Preis noch nicht festgelegt. Tel. 02104/46423 Musan

Verk. NES Spiele - Knight Rider, Airwolf, Big Foot, Low-G.-Man, Total Recall. Tel. 0711/705604 ab 16 h

Verk. Nintendo Grundgerät 100 DM, Zapper 40 DM, NES Advantage 60 DM und 17 Spiele, z.B. Mario III 55 DM, Ice Hockey 40 DM, Pro Am 40 DM, Tennis 30 DM. Tel. 040/7425997

Verk. NES + 3 Joypads + 12 Top Spiele u.a. S. Mario 1-3, P-Out, W. Warriors, M. Mansion, Legend, alles 100 % o.k., Preis VB. Tel. 04892/1504

Verkaufe NES + SMB I und III, Duck Tales, Battle of Olymp, Zelda III, Terminator II, 100 % o.k., VB 500 DM o. Tausch gg. S-NES (100 % o.k.) + 2 Spiele, Tel. O-Bad Saarow 3197 nach 17 h

Verk. NES mit 10 Spielen (Gradius, Zelda, Mario I, II, III, Turtles II usw.) MI + 1 normalen und 1 Joystick mit Autofire, Slowmo, 100 % o.k. 500 DM. Tel. 0221/488658

Verk. NES Superset + 3 Spiele (Mario II, Dr. Mario u. Mega Man III) für 400 DM, 3 Monate alt, NP 600 DM. Tel. 08093/717 Markus

Verk. 18 versch. Spiele für GB (Days of Thunder, Monopoly, Robocup II, WWF, Turn and Burnd für 30-40 DM. Tel. 09342/38580 zw. 16 und 20 h Martin

Verk. NES, 7 Monate alt, kpl. mit Super Mario + 5 Spielen (Mario II + III, Black Manta, Chip & Chap, Mega Man II) Preis 550 DM VB. Tel. 02235/71732, 5042 Erftstadt

Verk. die Spiele a Boy and his Blob, Wrath of the Black Manta, Kabuki Quantum Fighter u. Maniac Mansion, Preis VB. Tel. ab 18 h 0202/507960

Verk. Hogans Aller, Galaga und Spy US. Spy (erst einmal benutzt) für das amerikanische NES. Über den Preis läßt sich handeln. Tel. 069/857974

Tausche Nintendo Spiele wie Z.B. Shadow Gate, SMB 3, Gremlins II usw. Florian Junger. Tel. 05441/2346

NES Superset + Modulboy, 4 Spiele, Star Wars, Probotector, Wrestling, Challenge, Castlevania, nur kpl. NP 900 DM VB 650 DM. Tel. 0511/5470613 Sven

Kaufe für NES Chessmaster u.a. günstige zu erwerbende Spiele, vor allem Gump u. Run, außer SMB Buch. Super Mario Power, Frank Wobst. Tel. 0296/7030 Ost

Verk. NES + Zub. + 25 Spiele, z.B. Super Mario III, Mega Man II und III usw. Tel. 06227/50745 Jörg. Nur in Heidelberg.

Achtung CH, verk. Ice Climber 30 DM, Ghost'n Goblins, Metroid, Trojan, Turtles, Pro Wrestsstring, Kung-Fu je 45 DM alle für 250 DM. Tel. 045/215542 Martin

Verk. Nintendo mit 9 Spielen (Double Dragon II, Turtles, Bayou Billy) für schlappe 500 DM. Notfalls lasse ich mit mir handeln. Tel. 04153/53558

Verk. NES mit 10 Spielen z.B. SMB II, Zelda II, Preis nach VB. Tel. 0211/395367 mgl. Raum Düsseldorf

Verk. NES mit 4 Spielen (auch einzeln) zu 300 DM. David Albrecht, Königsberger Str. 1, 3006 Burgwedel 1. Tel. 05139/3932

NES mit 6 Spielen zu verk., Mario III, Life Force, RV Pro-Am,. Star Wars, Probotector u. Mario I f. 430 DM VB. Tel. 02504/3196

Verk. neues NES mit 2 n. Joypads u. 1 Adv. Joypad, u. 7 Top Games darunter: SMB 1 und 3, Snake R'n. R. u. Zelda 1. Preis VB. Tel. 08631/14984 Jörg Neimcke

Lynx

Verk. Turbo Sub, Slime World, Awesome Gold und Viking Child, Preis VB. Tel. ab 18 h 0202/507960

Verk. Atari Lynx II + Netzteil, Awesome Golf, Gauntlet, Electrocop, Rygar, Robo Squash, Check Flag für 400 DM. Andreas Schridde, Altes Ende 25, 2406 Eckhorst. Tel. 0451/496692

Lynx Sonnenschutz und Tausche 120 DM, alle Spiele je 40 DM. Tel. 0711/727223, tagsüber 0711/7544399 abends

Leute aufgepaßt: Suche Tauschpartner für Lynx Games! Kaufe auch Spiele wie z.B. Klax, Hockey.. Tel. 06135/2492 Michael

Kaufe alle gebr. Lynx-Spiele zu fairen Preisen. Tel. 02307/61532

Verk. Lynx mit California Games Slime World, Klax, Pal-Land, Hard + Driven und Tasche, 2 Dialogkabeln VB 250 DM. Tel. 08807/5341. S. Rode, Kreuzweg 17 b, 8918 Diessen

Lynx-Spiele Vikink Child 35 DM (neu), tausche auch gg. ST und Runner Game-Boy-Spiel Dragons Lair 30 DM (neu). Tel. 0431/564572 ab 16 h

Super Famicom

Tausche, kaufe, verk. Spiele für Mega Drive, S.-NES, Neo-Geo, suche Toki und R. Thunder (Lynx). Verk. PC-Engine, Gameboy mit Spielen. Tel. 089/4701827

Verk., kaufe, tausche Spiele für Super Famicon, Super NES. Tel. 0212/15629

NES, suche gg. Höchstpreis das Spiel The Bards Tale, AD & D Hillsfar, AD & D Dragonstrike, M. Abraham, Bahnhofstr. 15, 8313 Vilsbiburg. Tel. 08741/8825 nach 19 h

Tausche und kaufe alles für Super Famicon, Neo Geo. Tel. 09331/651. Christian. Suche Street Fighter II, EA-Hockey fûs Famicon

Verk. nw. Super-NES + 2 Joypads, Netzgerät. Technisch + optisch sowie jap. Kompatibilität, 100 %. Do. 21 h 299 DM. Tel. 06021/43701 Boris

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive und Super Famicon, NES Spiele. Suche dringend Devil Crush, S. Fighter II, Turtles IV, usw. Tel. 06104/41969 Alexander Ihrig

Tausche Super NES, Gameboy und Mega Drive Spiele, habe: Zelda III, Final F 2, Final Fight Guy, Lemmings, Castelian Bill u. Tedd, alle News, Heiko. Tel. 04936/7036

Tausche, verk. Spiele für Super NES, habe Joe und Mac, F-Zero, Addams Family. Tel. 05502/3556 Reiner

Tausche, kaufe, und verk. S-NES Spiele, suche auch Scart Kabel mit Stereo Anschluß, verk. Game Gear, Shinobi, Sonic C., u. Pengo für 300 DM. Tel. 02552/4081

Verk., kaufe, tausche Super NES Fam., Mega Drive, PC-E., Master S., Game Boy, Gear Spiele. Suche Aleste, Turtles IV. Tel. 04627/1618 Stefan, Anrufbe. = Rückruf

Tausche Smash TV (US), Actraiser (US), Super Soccer (US), Final F. (US), gg. Pilot Wings (US), Street Fighter II (US) u.a. Tel. 05506/7932 ab 18 h Stefan

Schweiz. Verk. Magic Sword, Wrestlemania für Super Famicon, Baseballstars für Neo Geo, Roger Horvath. Tel. 0617112381 (nur Schweiz)

Tausche, kaufe, Super NES Spiele, suche Myst. Ninja in amerikanisch und Turtles IV. Tel. 089/6703455

Tausche Soul Blader jp., Mario US, Final Fight US, alle drei gg. S. Tennis oder Joe u. Mac o. Area 88 an 17 h. Tel. 02307/6410

Kaufe, tausche, verk., Neo-Geo, Famicon, Mega Drive, G.B. Module. Tel. 05121/34382 ab 17 h

Verk. Famicon Module z.B. Super Dunk S., Krusty Super Funhouse, Top Racer, Joe & Mac, MD Module, z.B. Splatterhouse II, California Games usw. Tel. 06473/1430

Kaufe, tausche, verk. S-F., S-NES Module, auch Mega Drive. Tel. 0212/208689

Suche gebr. Spiele für Super NES/Famicon, PC-Engine, Megadrive, suche auch, S-NES Grundgerät (RGB). Angebote an: M. Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

Hey du, hast du es nicht auch satt hier nach Tauschpartnern zu suchen? Info: Tel. 07345/6300 Ralf oder 7636 Christian

Verk. Honeybee Konv. (3d/US, US/3p), Video-Games Urteil: Super Heft 7/92, Konv. schreibt bei Spielewechsel drin. Tel. 0711/803781 bis 22 h, öfters prob., Sascha

Tausche NES mit 17 Spielen gg. Super NES mit 5 Spielen. Thomas Riffel, Berliner Str.' 53a, 7520 Bruchsal. Tel. 07251/84389

Verk. NES + 21 Spiele (SMBI-III, Star Wars usw.), 4 Joypads (4-Sp. Adapter) Spiele auch einzeln. Tel. 06669/1381 ab 17 h, verl. Richard Paul

Verk., kaufe, tausche Spiele für SF, MD, US, GB, verk. oder tausche Contra, F-Zero, Zelda, S. Aleste, suche Axelay, Parodius, Dinosaurius. Tel. 07151/32132 von 15-20 h, Sebastian

Tausche Super Famicon Spiele. Habe Smash TV, Lemmings, Aleste u.a., gebe ältere Spiele für Super Scope. Suche dt. Anl. für XE1SFC! Tel. 08395/7205

Verk. Battle of Olymp 40 DM, Pinbot 40 DM, Swords Serpents 50 DM, Simons Quest 40 DM. Tel. 0721/709848 Jochen, alles für NES

Tausche (ver)kaufe NES-Modul, habe Parodius, S-Fighter II, Turtles IV, suche B-Blazeradams, Family, tausche mein M-D. Neo-Geo, oder NES mit Spielen. Tel. 06271/5873 oder 71281

Verk. 10 Spiele (z.B. Turtles 4, Zelda III, Parodius) nur kpl. für PF 788 DM, suche dt. Super NES ohne Spiele und mit RGB-Kabel für 200 DM. Tel. 02365/46282

Suche folgende Games fürs Super NES: Sim City, Actraiser, Zelda III, Super Contra, Final F., zahle 50 - 80 DM pro Modul evtl. auch Tausch gg. MD-Games. Tel. 04486/562

Tausche S.F. + 5 Spiele (Actraiser, S.G. & Ghouls, M. Ninja, F-Zero, SMW) gg. Neo Geo + 2 Joyboards + 2 Spiele (Fatal Fury u.a.) evtl. Memory Card. Tel. 04941/7869

Verk. M. Superset + Mario III, 100 % o.k., VB 360 DM. Tel. 02151/303241 nach 19 h

Tausche Super F., NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist. Tel. 05341/392144 Michael.

Tausche Super f. / NES Spiele aller Art, suche alles was neu ist. Tel. 05341/392144 Michael.

Verk. Super NES (am. Vers., laufen mehr Spiele als auf dt. Vers.) + jap. Adapter, John Madden, Football, S. Mario World, Contra, alles nw., nur 555 DM. Tel. 02129/50246

Tausche GB. + 20 Games z.B. Tinx Toon, FFL II, TMNT II etc. NP ca. 1590 DM gg. S. Famicon mit 3-4 Games, habe auch MD, z.B. Immortal WB V. Tel. 04862/17337 Jan

Kaufe, tausche und verk., Super NES, Famicon Spiele, bin 100 % zuverl., Tel. 089/221621 ab 14 h

Tel. 0211/745700, Kauf und Verkauf von Famicon Spielen. Keine Bestände, suche JB-King, Joyboard. Suche rosarote Powertipsordner. Tel. 0211/745700 Stefan

Verk. Neo Geo Games und Super Famicon Spiele. Verk. außerdem Neo Geo Zub., Memo. Tel. 02872/7376 Thorsten

Suche Famicon, Super NES Spiele, Final F., Castlevania IV, u.a. verk. NES Spiele. Tel. 05371/52222

Tausche Mega-Drive RGB + Sonic, Shadow Dancer, Wonderboy 5 + 2 Joypads + 100 DM gg. Super Famicon + Spiel. Tel. 09342/4114 Sebastian 19-21 h

Suche Super NES Spiele. Super Contra, Super Wrestlemania und Quackshot für MD. Verk. GB Spiele (Double D 2. u.v.m.) Tel. 06569/361 Patrick

Kontakte

Hilfe! Suche für Amiga Sim City, Trainert, Anl.:) Scenario Disk I + II, suche noch folgende Anl., Sim Ant, Form One GP, Bundesliga I + II. Tel. 07031/801462, Conny

Amiga Musician sucht Contacts: Thomas or write to Thomas Kleespies, Blickenbacher Weg 18, 6 Frankfurt 71

Proline, die neue Schweizer Mailbox. Tel. 41-1-840-53-72. 710 Mega IBM Software, Schwerpunkt. Games + Lösungen.

Suche Tauschpartner für PC und Amiga Spiele und Anwender. Habe sehr viel. Bitte 0201/295661 anrufen oder Listen an D. Dormoomi, Große Leining 34, Essen 1

Suche PC-Freaks. Tel. 02823/1551. Torsten

Kaufe Games für Famicon, Neo Geo, Mega Drive usw. auch ganze Bestände, sucht Ihr ältere oder neuere Spiele oder Konsolen? R. Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Insider - Der PC-Club - für alle Einsteiger und Profis. Erstausgabe gg. 2 DM bei: Insider, Torben Soffa, Woldenarstr, 13, 4902 Bad Salzuflen 1.

Verk. PD und Shareware für C64. Demodisk gg. 2 DM bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4.

Amiga-Software-Club. Gratis Info bei: Jesper Sorensen, Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Diverses

Tausche, kaufe, verk. Spiele für Mega Drive, S-NES und Neo Geo. Suche Toki und R. Thunder (Lynx)! Verk. PC-E., Gameboy mit Spielen. Tel. 089/4701827

Mitspieler für private Briefspiele ges. Info bei: Andrea Viehl, Sartenweg 15 b, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

PC inkl. Drucker, Mon., Software und Eigentumswohnung (sonnige Lage im Allgäu) zwischen Kempten und Oberstdorf, 93 my. zus. 285.000 DM VB. Tel. 08321/82571

Verk. NES mit 14 Spielen für 800 DM, bitte melden per Tel. bei 030/3411305 von 14 - 20 h, Berlin

Verk. US Robotics Modem HST. Bester Zustand und inkl. Zub., 900 DM VB bei: E. Köstner, Ostner Str. 177, 5300 Bonn 1

Verk. oder tausche NES u. GB-Spiele. Preis VB. Tel. 0731/86287. Nico Schrimpf, Wiblingerstr. 38, 7910 Neu-Ulm

Kaufe billige NES-Spiele, verk. Joystick für SMS und SMD (NP 50 DM), 20 DM, und Computer Joystick (NP 25 DM). Denny Brodkorb, Str. d. Einheit 7, O-7543 Lübbenau

Verk. Sega-Master-System mit ca. 20 Spielen, Phantasy-Star 65 DM, Rasta 45 DM u.v.m., 945 DM, Master-System-Spiele sind auch einzeln erhältlich. Verk. auch MD-Spiele. Tel. 089/1505746

Verk. Star LC 20 nw. Preis 250 DM. Tel. 0234/470245

Biete kaum benutztes Abspielgerät für Spielhallenplatine (RGB-Anschluß) für nur 300 DM, Tanja Winter, Auf der Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Asmagor! Ein strategisch-wirtsch. Briefspiel. Nur 2,50 DM pro Runde. Gratisinfo einfach per Postkarte anfordern. Lukas Suchan, Im Feldle 19, 7300 Esslingen

Suche: 1. VCS 2600 DM, Empire Strikesback, 2. D&D Abenteuer B4, Verk. Stadt, 3. Memory Cards für Neo Geo. Biete ca. 70 % NP. M. Abhraham. Tel. 08741/8825 19 h

Suche Konsolen + Spielemodule für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Mega Drive, Sega Master, PC Engine, Nintendo, Roger Kerber, RDSBG, Ldstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES in Topzustand mit Mario I, Mario III, 1 Spiel für 200 DM. Tel. ab 17. August 92 von 9 - 15 h unter 0521/333056 (verl. Andreas Strehl)

A 500: Verk. Laserdisk Game-Basisset mit LD Dragonslar, Software & Interface, VB 150 DM, 12 Orig., (z.B. Turrican II, Defender of...) nur kpl. auch Tausch. Suche ASM. Tel. 06482/1310

Verk. versch. Konsolen z.B. Neo Geo, Megadrive, Superfamicon mit Spielen und Zub., Tel. 06035/2592 Richard

Verk. NES-Spiele (z.B. Mario III, Simpsons, Feuerstein, Chip & Chap, Link, Mario II, usw.) kaufe Super Famicon mit einem Top-Spiel. Tel. 0234/591447

Apple Macintosh SE, 2 MB RAM, 30 MB HD Festplatte, und Laserdrucker, VB 3300 DM, auch einzeln per NN oder an Selbstabholer. Tel. 02173/73186 ab 14 h

Verk. Spiele für Super Famicon Mega Drive und Neo Geo, Rushing, Beat, Immortal, Gynoug, Crossed, Swords u.v.m. Tel. 07231/355772 19-21 h

Neo-Geo, verk. Neo Geo + 3 Spiele + Joy, Memory Card 700 DM. Christopher Neely, Rebenstr. 3, 8307 Effretiken. Schweiz. Tel. 052/323645

Verk. Curse of Azure Bonds (C64) und Ski or Die (A 500). Tel. 08704/305, Markus + Josef Jungwirth, ab 18 h

Suche das Spiel Gettysburg von SSI für den Amiga, zahle Höchstpreise. Schriftliche Angebote bitte an: Richard Zierer, Westenroith 54, 8304 Mallersdorf

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, dt., Famicon + Module, PC-Egine, Module, verk. auch Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. Game Boy Module und Game Gear Module u.a. Konsolen. T. 04521/71497 ab 17 h

Verk. alte Power Play Ausgaben, habe: 1-6, 10/88-4/89, 12/89, 3/90, 2/91, 4/91, 8/92. Tel. 07161/71822 Andi

Tausche kpl. Satelliten Anlage 30 TV Prg., Neo-Geo mit 1-2 Spielen oder Super NES mit 5-6 Spielen. Tel. 02171/45633 bis 23 h

Tausche S. Ghouls & Ghousts (S.F.) Actraiser gg. Turtles IV, Castlevania IV, Parodius, tausche auch Mega Drive Spiele. Tel. 04941/7869 Matthias

Suche dringend ausführliche Komplettl. zu Phantasy Star II (Mega Drive) schreibt an: Marko Salchon, Theodor-Körner-Str. 8a, 2111 Altwigshagen

Verk. 100 % intaktes, kaum benutztes nw. Neo Geo, Joyboard, Netzteil, Memory Card, Nam 1975, Robo Army f. 1200 DM. T. 02129/50246

Autom. Platinen ab 50 DM, Neo-Geo, PC-Engine, Super Famicon, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. alle Systeme. Tel. 02382/3437

Tausche dt. Game Gear + TV-Tuner, Akkus, 2 Spiele, (100 % o.k.), + 100 DM gg. Neo-Geo-Konsole (nur wenn 100 % o.k.) Tel. 07821/1425 Michael

Zahle 150 DM für Deadline Orig. (egal welches System), nicht die Virgin- oder Commodore-Neuauflage. Tel. 05121/512725 Klaus 18-20 h

Verk. Game Boy Module, Game Gear M., Mega Drive M., PC-Engine, M. NES M., Sega Master M., Neo Geo., NES-US-Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe Spiele fürs Mega Drive, Game Gear, Atari Lynx und Super NES. Tel. 02307/61532

Suche Neo-Geo-Module. Zahle gut. Mo-Fr. ab 19 h. Tel. 0871/71434 Franz

Suche und verk. PC-Engine, CD-Spiele, (auch SCD), habe z.B. I + II engl., Download II, usw., verk. auch Lynx-Spiele, z.B. Shanghai, verk. Mega Dr.-Spiele (John). TEl. 089/344425

Casio Keyboard CT670 für 550 DM. Tel. 07222/29454 ab 17 h

Verk. NeoGeo mit 7 Spielen (L. Resort, Robo Army) für 1700 DM, NP 2900 DM. E. Schneider, Giessen. Tel. 0641/43340, Preis ist VHB

Super Set zu verk. mit 9 Spielen wie: Probotector, T2, Totall Recall, RC Pro Am...) 600 DM. Tel. 06081/8755 ab 17 h

Neo Geo, suche immer Spiele, kaufe evtl. auch ganze Bestände (Grundgeräte). Tel. 02872/7376 Thorsten. Wochentags ab 21.-22.30 h

Verk. CPC 6128 mit Mon., Joysticks, 3 HB, und über 40 Spiele für 250 DM (100 % i.O.) Tel. 08144/7900 ab 20 h

Div. für Mon. Commodore 1084 S, alle Software-Zeitschriften von 88-92, PC-Engine Joypads und HV-Cards. Tel. 02272/81428 Dietmar

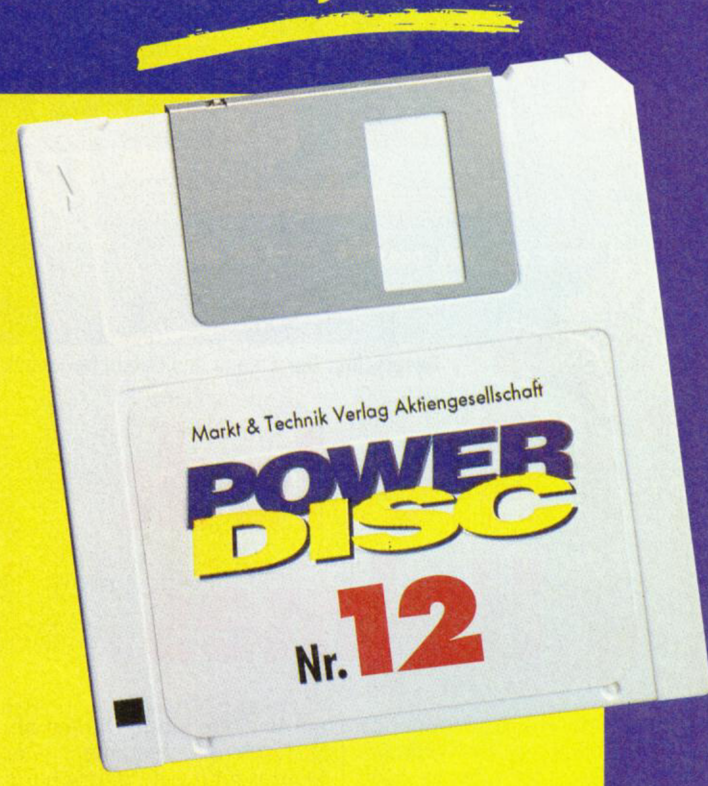
SMD + Game Gear + SNES + Neo Geo etc., kaufe Module, Grundgeräte, ganze Sammlungen, kaufe auch größere Mengen (bevorzugt). Tel. + Fax 0221/4000359

Sega Mega Drive, Game Gear, Super NES etc., verk. Module, Grundgeräte und ganze Sammlungen z.B. MD + 10 Module + 2. Joypad für VB 590 DM, G. G. + 5 Module, VB 350 DM. Tel. 02268/7356

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

AMIGA POWER DISK NR.12
Das Super-Layout-Programm "Page Setter" für nur 19,80 DM!



Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

Nur erhältlich bei:
POWER DISC direkt bei:
Amiga Leserservice CSJ
Postfach 14 02 20 • 8000 München 5
oder per Tel. 089/24 01 32 22

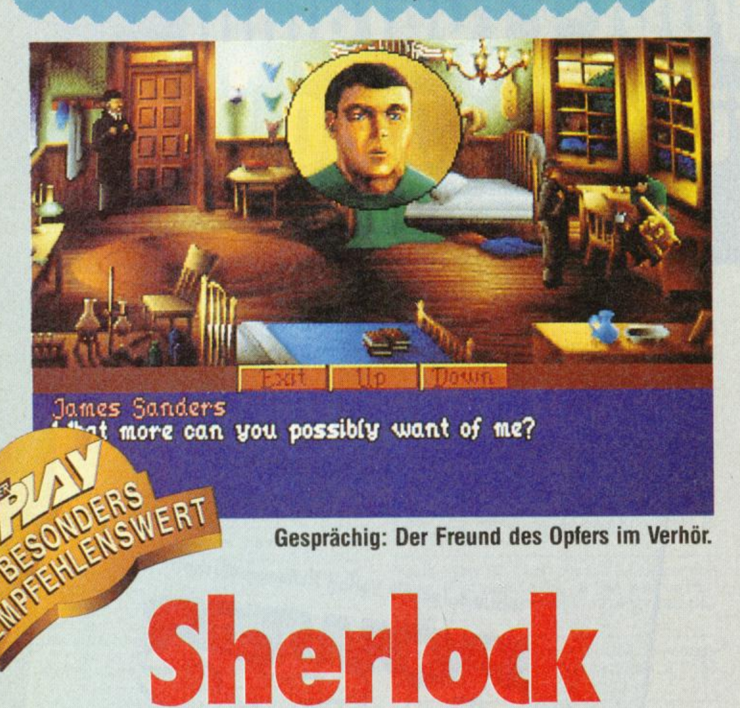


Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig plazierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!

Faszinierend, Watson!



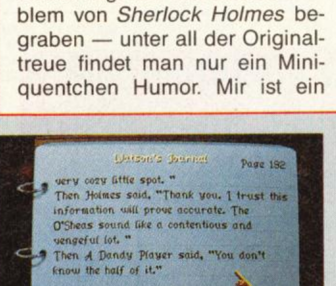
Gesprächig: Der Freund des Opfers im Verhör.

Sherlock Holmes

Eine knuffige, schlappohrige Tweedmütze, ein Vergrößerungsglas, eine ständig qualmende Pfeife und ein kristallklarer Verstand sind die unverwechselbaren Markenzeichen eines der größten Detektive aller Zeiten. Die Rede ist von keinem geringeren als Arthur Conan Doyles berühmter Romanfigur *Sherlock Holmes*. Der blitzsaubere Vorzeige-Brite *Sherlock Holmes*, der seine kniffligen Fälle im Duett mit seinem nimmermüden, nicht ganz so brillantem Kumpel Watson löst, steht vor einem kleinen Problem. Ein mieser Meuchelmörder murkst im London des 19. Jahrhunderts mit Vorliebe junge Damen ab. Besonderes Merkmal: Der Mörder führt eine ultrascharfe Klinge — möglicherweise ein medizinisches Skalpell. Für die Londoner Polizei, allen voran Inspektor LeStrade, ist der Fall sonnenklar: Nur der berüchtigte "Jack the Ripper" kann der frauenzerschnippelnde Bösewicht sein. Sherlock Holmes wittert einen waschechten Polizeiirrtum ("Watson, Jack the Ripper ist nicht der Mörder!") und zieht auf eigene Faust los, um den Killer zu finden.

In Electronic Arts' neuem Krimi-Adventure *Sherlock Holmes*, schlüpft Ihr in den karierten Tweedmantel des Literaturhelden, um mit gezückter Lupe nach dem Messermörder zu fahnden. Electronic Arts' Adventure-Designer orientierten sich mit ihrem Neuling an dem

Schon oft mußte Arthur Conan Doyles berühmter Detektiv als Hauptdarsteller für ein Computerspiel herhalten. Im Gegensatz zu den älteren Programmen um *Sherlock Holmes*, wird Electronic Arts' Krimi dem literarischen Vorbild am ehesten gerecht. Schon nach kurzer Spielphase fühlt man sich in das London der Jahrhundertwende versetzt und meint förmlich, den Rauch aus Holmes Pfeife zu schnuppern. Atmosphärisch läßt *Sherlock Holmes* wenig zu wünschen übrig — die Programmierer gaben sich größte Mühe, das Detektivszenario so akkurat wie möglich einzufangen. Mir persönlich geht die Historientreue einen Hauch zu weit: Mag ja sein, daß der Pixel-Sherlock seinen spannenden Mordfall im naturgetreuen Ambiente lösen darf, und daß von der Kleidung bis zum Londoner Stadtplan die digitale Umgebung bis auf den I-Tupf stimmt. Leider liegt hier das dickste Problem von *Sherlock Holmes* begraben — unter all der Originaltreue findet man nur ein Miniquentchen Humor. Mir ist ein herzerfrischend witziges Spiel im Stil von *Monkey Island 2* erheblich lieber als ein bierernster Softwarekrimi. Außerdem, und das könnte selbst Holmes kaum verzeihen, entbehren einige Puzzles jeglicher Logik. Wenn ein wahrhaftiger Meisterdetektiv Rätsel nur durch Ausprobieren lösen kann, und nicht mit schierer Geisteskraft, trübt das die furiose Mörderhatz. Ein weiteres Staubkorn auf Holmes weißer Weste: Das prinzipiell sehr gute Notizbuch Watsons enthält leider nur Dialoge. Harte Fakten wie z.B. "Holmes findet Gegenstand A in Raum B" notiert der fleißige Watson nicht — das müssen wir schon selber machen. Genug der schnöden Meckerei: Krimifans, denen diffizile Mörderkost einer Agatha Christie oder eines Hercule Pierrot eher mundet als die Haudraufmentalität im Schimmanski-Look, werden sich bei *Sherlock Holmes* wohlfühlen und können ihrer Detektivlust ungehemmt frönen. Hoffen wir, daß *Sherlock Holmes* keine Eintagsfliege ist, und Electronic Arts in Bälde eine Fortsetzung nachschiebt.



Fleißig: Kumpel Watson schreibt brav alle Dialoge mit.





Blutig: Das Opfer liegt im Leichenschauhaus.

Kriminalistische Alternativen

Wer sich nicht nur mit Sherlock Holmes auf Verbrecherjagd begeben möchte, kann auf eine Schar Softwareklassiker zurückgreifen.

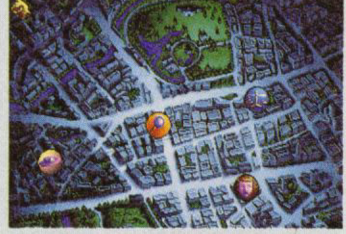
Da wäre z.B. die Krimikollegin *Laura Bow* aus dem Hause Sierra, die sich bislang durch zwei Abenteuer schlängelte: *Colonels Bequest* und *Dagger of Amon Ra*. Die junge Dame in den Fußstapfen Agatha Christies schafft es allerdings nicht ganz, am Thron des Meisterdetektives Sherlock Holmes zu rütteln.

Etwas älter, aber dafür um einiges spannender als *Laura Bow* ist der Oldie *Deja vu*, ein knüppelharter Softwarekrimi im Stil alter "Phillip Marlow" und "Sam Spade"-Filme.

Grafisch eines der simpelsten, aber vom Standpunkt des Kriminologen gesehen eines der genialsten Spiele, ist das infocomsche Detektivdrama *Deadline*. Text und Spannung pur fesseln auch den hartnäckigsten Krimifeind.

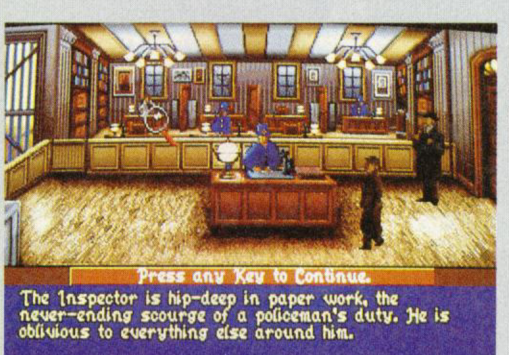
Ein wenig bunter, aber nicht minder spannend und mit einer Prise Humor gewürzt, orientiert sich der Magnetic-Scrolls-Klassiker *Fish* eher an actiongeladenen James-Bond-Filmen, denn an gesetzteren Krimiklamotten.

Grafisch pompös und mit futuristischem "Bladerunner"-Szenario bestückt, rutschte der Zukunftskrimi *Rise of the Dragon* leider in das obere Mittelfeld ab.






Gewaltig: Die Landkarte von London.



Beschäftigt: Der Kommissar schreibt gerade wichtige Berichte.

bewährten Konzept der Lucasfilm-Games-Spiele (z.B. *Monkey Island 2*). Wie beim bekannten Konkurrenten, klickt Ihr in *Sherlock Holmes* die Hauptfigur des Spiels per Maus durch die verschiedenen "Räume" des Adventures, die in seitlicher 3-D-Perspektive zu sehen sind. Ist der aktuelle Ort etwas größer als ein Bildschirm, wird brav gescrollt, sobald Holmes den Bildrand erreicht. Sonst wird prompt auf den nächsten Raum umgeblendet. Verläßt Holmes mit Watson im Schlepptau einen Schauplatz, taucht eine Landkarte des alten Londons auf. Je nach Erfolg Eurer Recherchen erscheinen auf der Übersichtskarte neue Orte auf, die besucht werden können.

Ebenfalls nicht ganz unbekannt sind die Adventure-üblichen Befehle wie "Untersuche", "Nimm", "Öffne" und "Rede", die sich per Maus aktivieren lassen. Wahlweise reicht ein Klick mit der linken Taste auf den Befehl und dann auf den gewünschten Gegenstand. Leichter geht's mit der Kombination aus linker und rechter Maustaste. Klickt Ihr beispielsweise erst mit der linken Taste auf eine Tür, geht Holmes direkt dorthin. Die rechte Maustaste gibt Holmes den Befehl, die Tür zu öffnen.

Um den geheimnisvollen Mord zu klären, muß Holmes sich mit zahlreichen Spielfiguren unterhalten. Aus einer Reihe von vorgegebenen Sätzen pickt Ihr Euch den gewünschten Gesprächspunkt heraus. Damit Ihr im Konversationsdschungel nicht den Überblick verliert, führt Watson automatisch Buch über jede Unterhaltung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Handbuch und Bildschirmtexte) des Adventures ist zur Zeit in Arbeit. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 85 %

Grafik: 76 % **Sound: 73 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Glitschig: London im Regen ist Schauplatz eines Verbrechens.



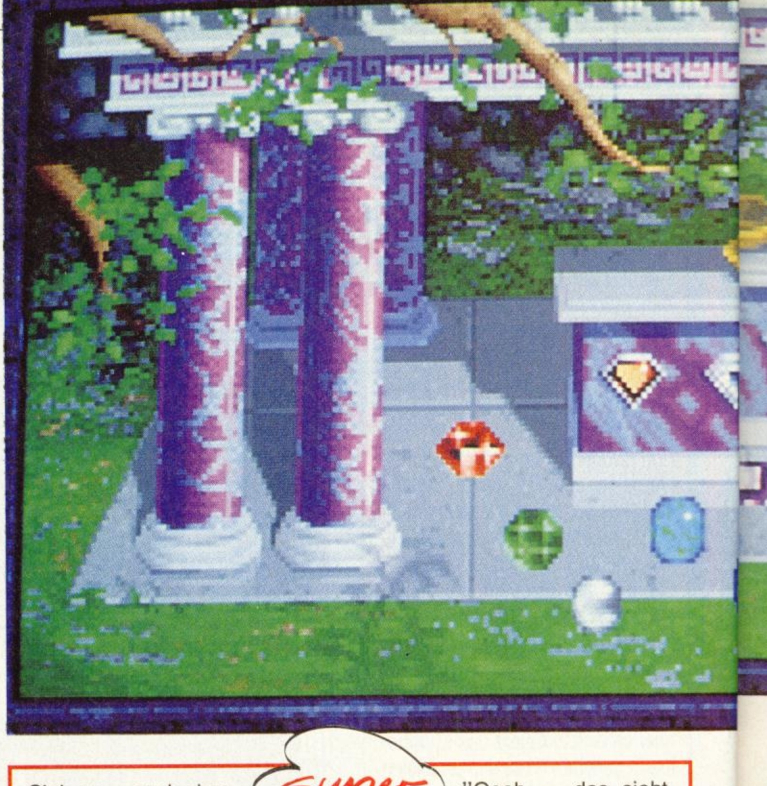
Für mich ist *Sherlock Holmes* schon fast eine Legende: Mit wachsender Begeisterung verschlang ich Romane und Filme mit dem englischen Edeldetektiv. Als Holmesfan ("Stopfe er meine Pfeife, Watson!") bin ich von Electronic Arts' Version des cleveren Superschnüfflers begeistert. Man spürt förmlich die Liebe zum Detail: verregnete Straßen, die gewisse Londoner Schmuddeligkeit, der peinlich penible Holmes. In Sachen Detailfülle zahlt sich die Mühe der Entwickler aus: Nicht umsonst verbrachten die EA-Designer Nächte in den Archiven Scotland Yards und durchstöberten authentische Kriminalakten. Jede Kleinigkeit im Spiel, und sollte sie noch so unbedeutend erscheinen, könnte später zur Lösung des Mordfalls beitragen. Mag Michael über mangelnde Logik meckern — ich finde, daß die Puzzles einem echten Kriminologen durchaus gerecht werden. Auch die Technik verdient bei mir die Note "1": Noble Grafik sorgt für "London"-Stimmung, Musik und Sprachausgabe (via Soundblaster) für noch dichtere Atmosphäre. Jeder Softwaredetektiv, der etwas auf sich hält, kommt um dieses kriminalistische Feuerwerk nicht herum.

Dungeonlos



Eden läßt grüßen: Ein Baum mit Früchten.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Legend of Kyrandia

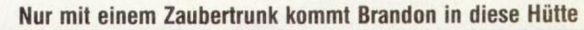
Das amerikanische Softwarehaus Westwood Studios wandelt auf neuen Wegen. Bisher war "Westwood" nur durch die AD&D-Grafikrollenspielsaga *Eye of the Beholder* bekannt, die die kalifornischen Designer für SSI entwarfen. Die lukravtive Gemeinschaft hielt jedoch nicht lang — heute werkelt Westwood für den Medienriesen Virgin Games an einer neuen Spieleserie. Diese Reihe hat mit dem Rollenspielgenre nicht mehr viel zu tun. Das erste, frisch erschienene Spiel (geplant sind vorläufig drei Teile) *The Legend of Kyrandia*, entpuppt sich als lupenreines Fantasy-Grafik-Adventure im Stil der Lucas-Arts-Programme.

Schauplatz der Handlung ist das Märchenreich Kyrandia. Kyrandia ist ein solch friedliches Land, daß alle Wesen, ob Mensch, Tier oder Pflanze, in unerschütterlicher Harmonie zusammenleben. Das heißt — fast alle! Der bitterböse Harlekin Malcolm bekommt schon beim Gedanken an Friede, Freude, Eierkuchen eine Gänsehaut. Damit der magisch begabte Malcolm keinen Unfug anstellen kann, hielt ihn der König Kyrandias gefangen. Malcolm entflieht allerdings dem Knast und fackelt zur Feier des Tages ein paar Bäume nieder, grillt ein unvorsichtiges Eichhörnchen und läßt den königlichen Zauberer, den weisen Kallak, zur Salzsäule erstarren. Malcolms Plan: Die letzte magische Energie aus dem Lande quetschen und mit der gesammelten Zauber-Power Kyrandia regieren.

Trotz der doch recht ernsten Märchenstory kommt in *The Legend of Kyrandia* der Humor keinesfalls zu kurz. Für genügend Witz im Spiel sorgt der Held des Abenteuers — Brandon, der leicht schusselige En-

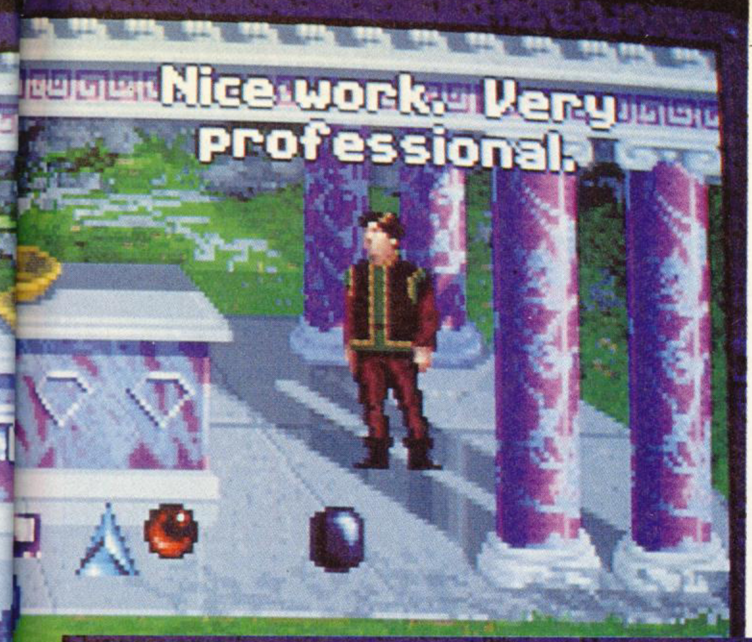
Super

Sieh an — auch ohne Dungeonumgebung ziehen die Westwood Studios alle Register ihres handwerklichen Könnens. Die *Kyrandia*-Reihe könnte zur echten Konkurrenz für die renommierten Adventure-Firmen werden. Zwar ist das Grundkonzept des Abenteuerneulings gnadenlos abgekupfert (Anleihen bei Lucas Arts und Sierra sind unübersehbar), trotzdem verbreiten Brandon & Co. ein eigenständiges und faszinierendes Flair. Besonders die gut gelungene Mischung aus ernster Puzzlekunst und Softwarehumoreske stimmt bis auf den I-Tupf. Ein besonderes Leckerli sind Grafik und Sound — beim ersten Probespielen in der Redaktion sammelten sich schon nach kurzer Zeit einige Zuschauer um den Test-PC. Mit "Oooh — das sieht aber gut aus!" und "Klingt nicht schlecht" wurden Brandons erste Schritte in Kyrandia kommentiert. Im Grafikgewimmel fällt zudem kaum auf, daß einige der Landschaftsbildchen mehrfach verwendet worden sind, um geschickt ein größeres Spielfeld vorzugaukeln. Ein zweischneidiges Schwert in Sachen Spielbarkeit ist die supersimple Benutzerführung. Der Verzicht auf jegliche Icons und Auswahloptionen mag für den Adventure-Einsteiger eine ganz famose Geschichte sein — wackere Altmeister des Genres vermissen ein gewisses Maß an Handlungsfreiraum. Eins steht jedoch fest: Für den Abenteuerneuling ist *The Legend of Kyrandia* ein Wonnebrocken.



Nur mit einem Zaubertrunk kommt Brandon in diese Hütte





Knackige Puzzles: Welche Edelsteine müssen in die Schale (links) und wie kommen wir über diesen Fluß (rechts).





Glück gehabt, der Bösewicht Malcolm hat einen guten Tag erwischt und läßt uns in Ruhe

Brandon für Beginner

Adventure-Einsteiger bekommen hier eine kleine *Kyrandia*-Starthilfe von uns. In Kurzform erklären wir Euch die ersten paar Puzzles. Wer lieber selber an den Rätselnüssen knabbern will, sollte keinen Blick auf die folgenden Bilder und Hinweise riskieren. *mh*



Notiz und Säge sind wichtig



Hier gibt's die ersten Aufträge



Fangt Euch einen Tränentropfen



Rosen gibts beim Altar



Verfolgt diesen Burschen



Gebt hier die Säge ab

kelsohn Kallaks. Um Malcolm aufzuhalten, steuert Ihr, am besten mit einer Maus, Brandon durch verschiedene Landstriche Kyrandias. In jedem der einzelnen, mehrere Bildschirme großen Gebiete muß Brandon einige Aufgaben und Rätsel lösen, bevor er den nächsten Bereich betreten kann. Ein Beispiel: In Provinz Nummer zwei ist der Eingang zum dritten Teil des Adventures (eine Höhle) mit einem Eisblock verschlossen. Erst wenn alle Rätsel gelöst sind, bekommt Brandon einen Zauber, mit dem sich die Eiswand schmelzen läßt. Die ersten Puzzles dienen dem Kyrandia-Einsteiger dabei noch zum Anwärmen und sind schnell gelöst, später steigert sich der Schwierigkeitsgrad merklich.

Die Umgebung, durch die Ihr Brandon steuert, wird wie in *Indy 4* oder der *Kings Quest*-Reihe aus seitlicher 3-D Perspektive gezeigt. Brandon kann so quasi "in" das Bild hineingehen. Die größte Besonderheit, die *The Legend of Kyrandia* ziemlich stark von den Adventure-Kollegen unterscheidet: Es gibt keine Befehls-Icons und bei Gesprächen keinerlei Auswahloption aus verschiedenen Konversationspunkten. Im Prinzip wird *The Legend of Kyrandia* nur durch einfaches Anklicken von Orten, Gegenständen und Personen gespielt. Ein Gegenstand z.B. wird angeklickt und automatisch mitgenommen — ein zweiter Klick auf eines von zehn Inventarfenstern legt den Gegenstand dort ab. Um dieses Objekt zu untersuchen, reicht wiederum ein Knopfdruck auf das Item und dann auf Brandon, der sofort eine Beschreibung liefert.

Wollt Ihr Euch mit Personen unterhalten? Kein Problem: Mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Gesprächspartner fahren und klicken. Das Gespräch läuft vollautomatisch ab. Wem Brandon zu langsam durch die Wälder Kyrandias stapft oder die Bildschirmtexte zu schleppend über den Schirm wandern, darf per Optionsmenü die Geschwindigkeit von Schrift und Held einstellen sowie seine Spielstände speichern.

Die Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Version — an einer übersetzten Fassung wird fieberhaft gearbeitet. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 86 %

Grafik: 84 % **Sound: 78 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, XMS-Speicher
Geplant für: Amiga

Inserentenverzeichnis

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Virgin Games

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefax: 089/4613-626

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



Peters Panne



Mit einem Seil schwingt sich Peter seinen Piratenklamotten entgegen (Atari ST)

Hook

Die Geschichte um Peter Pan erfreut sich in der Märchenwelt amerikanischer Kids der gleichen Popularität wie die Hatz um Rotkäppchen und den bösen Wolf in Deutschland. Starregisseur Steven Spielberg verwirklichte mit dem Peter-Pan-Film *Hook* seinen Kindheitstraum und füllte, dank famoser Besetzung, monatelang die Kinos dieser Welt. Die Video- und Computerspielrechte zu *Hook* erwarb gewohnheitsgemäß der britische Softwaregigant Ocean.

Das Spiel erinnert an bekannte Lucasfilm-Adventures. Ihr steuert Peter Banning alias Peter Pan per Maus durchs Nimmerland, auf der Suche nach seinen, vom Bösewicht und Piraten *Hook* entführten Kindern. Auf dem Weg durch das Grafik-Adventure sind mittels fünf Icons (reden, schauen, geben, nehmen, benutzen) und verschiedener Gegenstände Rätsel zu lösen. Informative Gespräche mit den unterschiedlichsten Charakteren werden ebenfalls komplett per Maus gesteuert. Bevor Peter seinen Nachwuchs jedoch wieder in den Arm schließen darf, werden allerlei Prüfungen bestanden. Bezieht sich die Piratenmär anfangs noch auf einfaches "Sammeln von Piratenklamotten", muß Peter Banning im Nimmerwald seine Pan-Identität wiederfinden und zu guter Letzt den Piraten *Hook* à la *Monkey Island* zur Rede stellen (wer besser beschimpft gewinnt). Wer *Hook* nicht am Stück durchspielen will, darf fünf Spielstände speichern. *kn*



Die *Hook*-Programmierer haben sich augenscheinlich am Kultspiel *Monkey Island* orientiert. Allerdings stören die sparsam verteilten, teilweise gar unlogischen Rätsel und eine unerfreulich schlechte Übersetzung ins Deutsche. Umlaute werden durch grafisches Wirrwarr oder andere Buchstaben ersetzt, was den Spielspaß erheblich senkt. Des weiteren hat der gediegene Computerabenteurer die Hatz um Pans Kinder in Windeseile durchgespielt. Grafisch kann *Hook*, abgesehen von einigen Zwischenbildern, nur auf dem PC überzeugen. Auf einem ST wirken die Pixel, selbst für 16 Farben, äußerst bieder. Musikalisch ist's dasselbe: Eine nette Musik auf PCs, Atari-ST-Besitzer bekommen nur sporadisch Akustik geliefert. Es bleibt eine äußerst schlampige Filmumsetzung, die in Ansätzen zwar überzeugen kann, aber kurz darauf schon durchgespielt ist.



Im Nimmerwald gibt's schöne Grafiken und dumme Rätsel

Pan beim Zahnarzt — ein Goldstück für seinen Goldzahn (Atari ST)

Der Abspann naht (MS-DOS/VGA)



Frech: Peter klaut betrunkenen Piraten sogar die Hosen (Atari ST).

Genre: Adventure	
Hersteller: Ocean	
Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark	
Testmuster: Bomico	
MS-DOS	**48 %**
Grafik: 64 %	Sound: 57 %
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus	
ST	**44 %**
Grafik: 49 %	Sound: 17 %
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 512 KB	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: Amiga, C64	

INDIANA JONES®
and the FATE of ATLANTIS™



Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch schrieb er über die berühmte Stadt und das Orichalcum, dieses mysteriöse chemische Element, welches die fantastischen Maschinen von Atlantis antrieb.

Die Gegenspieler wissen von Atlantis
Sie fanden das verlorene Buch und merkten, was ihnen das Orichalcum geben konnte - die Macht, die ultimative Waffe des Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archäologischen Expedition auf Island fand sie eine merkwürdige Halskette, sowie Perlen aus Orichalcum.

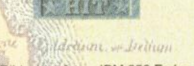
Alle wissen etwas - außer Indy
Und er muß verdammt schnell lernen, denn seine Gegner sind ihm einen Schritt voraus - in Island, in Nordafrika, auf den Azoren und vielleicht auch in... Atlantis.

Unser bislang größtes und aufwendigstes Abenteuer
Gewaltig. Mehr als 200 Räume in State-Of-The-Art VGA-Grafik. Fantastische Animationen, ein neues Icon-Interface und brandneue theatralische Lichteffekte bieten Abenteuerspaß vom Feinsten.

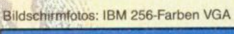
Drei verschiedene Spielwege
Drei Wege führen nach Atlantis. Der knifflige Weg enthält jede Menge harte, aber logische Rätsel, der actionreiche Weg verlangt nach guten Reflexen und wer lieber zu zweit das Abenteuer bestreiten will, wählt den Team-Weg.

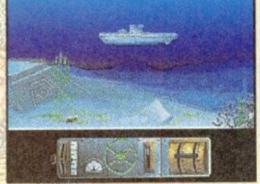
Kinoähnlicher Soundtrack
iMuse™, unser brandneues, interaktives Soundsystem unterstützt alle gängigen Soundkarten mit bombastischem, der Situation angepasstem Sound und einer Fülle von Effekten und Musik.

Alle außer Indy wissen Bescheid - Und er muß verflixt schnell lernen.

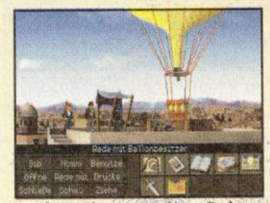


PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

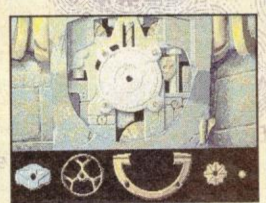

Bildschirmfotos: IBM 256-Farben VGA



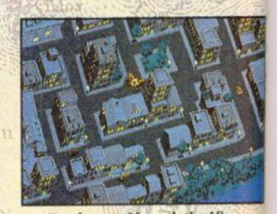
Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.



Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.



Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.



Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjagden.

Erhältlich für: IBM-AT 5.25" HD / 3.5" HD
1MB Minimum, VGA 256-Farben AdLib,
Sound Blaster, Roland Soundkarten
Festplatte wird benötigt
Amiga in Vorbereitung

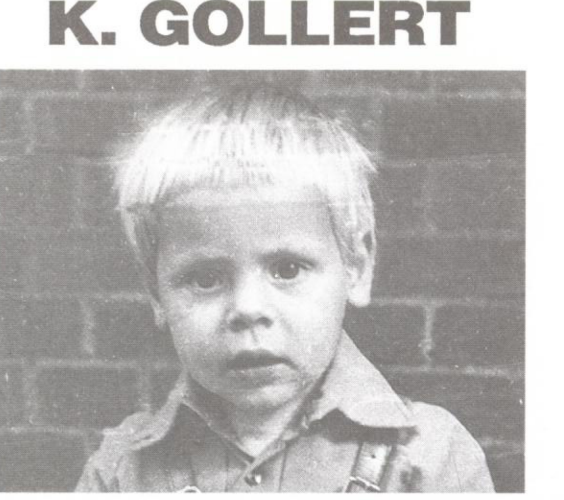
LucasArts™
Lucasfilm™ Games

INFO-Hotline: Tel. 02131/6602-38
Informationen auch auf BTX-Seite *63036#

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG

WHO IS WHO?

K. GOLLERT



Dieses Mal muß sich Redaktions-Ossi Knut Gollert den intimen Fragen aus der Redaktion stellen. Geboren wurde er vor gut 21 Jahren in dem niedlichen Städtchen Wolgast an der Insel Usedom in Vorpommern. Im Alter von sieben Jahren wurde Knut in die Klauen sozialistischer Bildungswege gezwängt. Dort gefiel es ihm ganz gut und er entwickelte sich erfolgreich zu einer sozialistischen Persönlichkeit mit ausgeprägtem Klassenbewußtsein. Erste Schritte in Richtung Computer machte er auf einem riesigen 8-Bit-Rechner der NVA (Armee). Nach der zehnten Klasse, wechselte er 1988 auf die EOS (ostdeutsches Gymnasium) und schüttelte sämtliche Eigenschaften eines ordentlichen DDR-Bürgers von sich. Nicht zuletzt wegen seines C 64 und einer Menge toller Freunde, mit denen er die Schule auf den Kopf stellte. Ganz unverhofft und mitten ins Abitur platzte die Wende mit all ihren Vor- und Nachteilen. 1990 war das Abitur mit einem annehmbaren Ergebnis überstanden und Knut konzentrierte sich auf das anstehende Physikstudium, seinen Zivildienst in einem Kinderheim und auf seinen schicken Amiga. Als stolzer *POWER-PLAY*-Abonnent kam er auf die zündende Idee, sich als Redakteur zu bewerben. Als die Zusage kam, packte Knut seine Sachen, ließ das Studium sausen und verdünnisierte sich 'gen München. Seit dem 1.10.1991 verdient er seine Brötchen bei der *POWER-PLAY*.

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift



M. WOODROFFE



Mike Woodroffe wurde am 19. September 1950 geboren. Nach dem College-Abschluß arbeitete er als Immobilienmakler. 1972 heiratete er und wurde stolzer Vater zweier Söhne. Die ersten 8-Bit Rechner standen in den Schaufenster der Elektronikläden, als Mike an Scott Adams geriet. Er hängte dem Maklerjob an den Nagel und begann Textadventures zu programmieren. So erschienen bereits vor 1985 einige 8-Bit-Spiele unter dem Scott Adams Label. Einmal auf den Geschmack gekommen, ging es weiter mit den legendären Klassikern *Hulk* und *Spiderman*. 1988 wechselte Mike auf den Atari ST; Atari-Fans erinnern sich an *Gauntlet 1*. Erst 1990 schenkte Mike auch PCs und Amigas Beachtung. *cd*

Softography:
Hulk, Spiderman, Gremlins, Robin of Sherwood, Rebel Planet, Temple of Terror (8-Bit, 1985-88), Gauntlet 1, Captain America, Masters of the Univers, Heroes of the Lance (8-Bit, Atari ST, 1988-90), Personal Nightmare, Elvira — Mistress of the Dark, Elvira — The Jaws of Cerberus, Waxworks (PC, Atari ST, Amiga, 1990-92)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? Elite, Falcon (Amiga), Advanced Military Commander, Druid, Katakis (C 64) und Xenon 2.
Was wäre für Dich das größte Unglück? Wenn meine Freundin meine Computer- und Videospiele aus dem 12. Stock werfen würde (sie steht kurz davor).
Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Meine Freundin glücklich zu machen, auch mal mit ihr am Computer zu spielen und ein paar tolle Kollegen zu haben.
Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Menschliche.
Dein Lieblingsmaler? Van Gogh, Moltt und die Aquarelle von K. H. Sieger.
Deine Lieblingsmusiker? David Bowie, Sisters of Mercy, Die Toten Hosen und Karl Orff.
Deine Lieblingsschriftsteller? Terry Pratchett, Frank Herbert, Douglas Adams, Stanislaw Lem und Umberto Eco.
Dein Lieblingsfilm? Alles mit Sean Connery. Ansonsten Indy, Star Wars und alle Defa-Märchenfilme.
Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Die meiner Freundin: Humor, Treue und den unübertroffenen Sauberkeitsfimmel.
Deine Lieblingsbeschäftigung? Mit meiner Wolgaster Clique heiße Feste zu feiern und am nächsten Tag mit denselben am Trassenheidener Strand liegen und surfen.
Auf was kannst Du verzichten? Auf "Besserwessis", die die Verhältnisse in der früheren DDR nicht beurteilen können und auf Ausländerhaß.
Dein Lieblingsprogrammierer? Die Bitmaps.
Dein erstes Spiel? *Defender*, 1983, in einer polnischen Spielhalle.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheust Du am meisten? Le Chuck.
Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Bei Strategiespielen meine eigenen, während des 2. Weltkriegs die Leistungen von Schukov. Ansonsten gehört Krieg in die Mülltonne.
Wer oder was hättest Du sein mögen? Arthur Dent.
Dein Motto? Kommt Zeit, kommt Knut.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Ein Virus auf meinem PC.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Einmal richtig ohne Streß.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Ich entschuldige eigentlich keine Fehler.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Ich mag Softwarefirmen gern.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? David Shepherd
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Stefan Graphelli
Ihr Lieblingsprogrammierer? Alan Bridgman
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Bei meiner Frau schätze ich Verständnis und Wahrheitsliebe.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Wenn ich etwas Ruhe habe, ist es das Fernsehen.
Ihr bestes Spiel Natürlich Waxworks.
Ihr schlechtestes Spiel? Super Gran.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Erster Schlagmann in der englischen Cricketnationalmannschaft.
Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin fürchterlich ungeduldig.
Ihr größter Fehler? Der übermäßige Genuß von Schokolade.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Niemand kann mit Horrorsoft konkurrieren.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Der Walise Sam Llewellyn.
Was verabscheuen Sie am meisten? Ich hasse nichts mehr als unfreundliche Verkäufer.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Den unausstehlichen Mister Creosote.
Das schlechteste Programmierteam? Ich will hier niemandem zu Nahe treten.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Dynamic Adventure auf dem TRS-80.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Eigentlich niemanden.
Ihr Lieblingscomputer? Ein schneller PC.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinem Sohn Simon.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Ziemlich durcheinander.
Ihr Motto? Nil Carborono Illigitim!

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

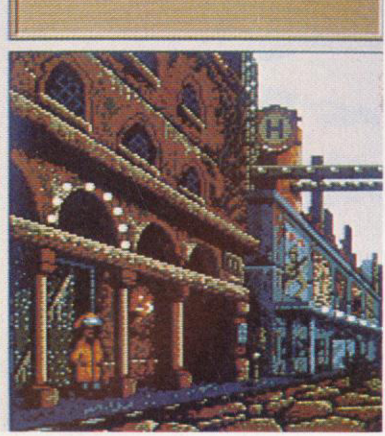
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

High-Tech-Bond





Grafisch mußte die Amiga-Version Federn lassen

Mit dem High-End-Taxi rast Ihr von einem Stadtteil zum anderen

Staulos: Per Gleiter geht's zu den Geschäftshäusern der Innenstadt

B.A.T. 2

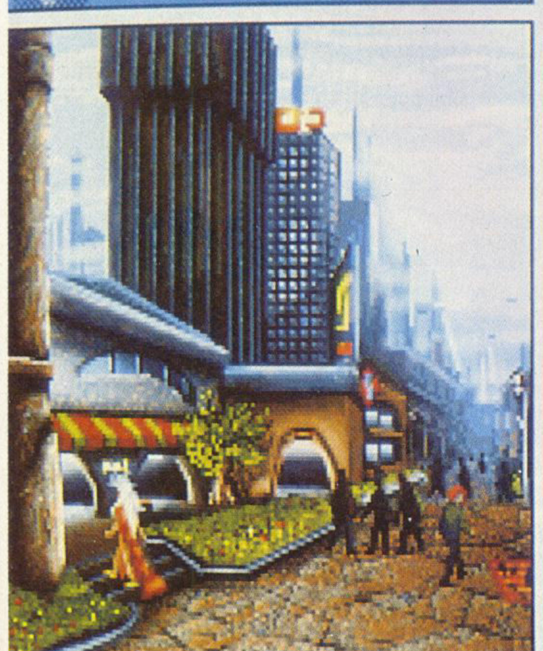
Das "Bureau des Affaires Temporelles", kurz: *B.A.T.* oder zu deutsch "Das Büro für weltliche Angelegenheiten", hat im Jahre 2179 wieder alle Hände voll zu tun. Als Geheimorganisation des C.F.G. (Galaktische Konföderation) unterbindet *B.A.T.* alle terroristischen oder ähnlich miesen Aktionen und schafft Gerechtigkeit im Universum.

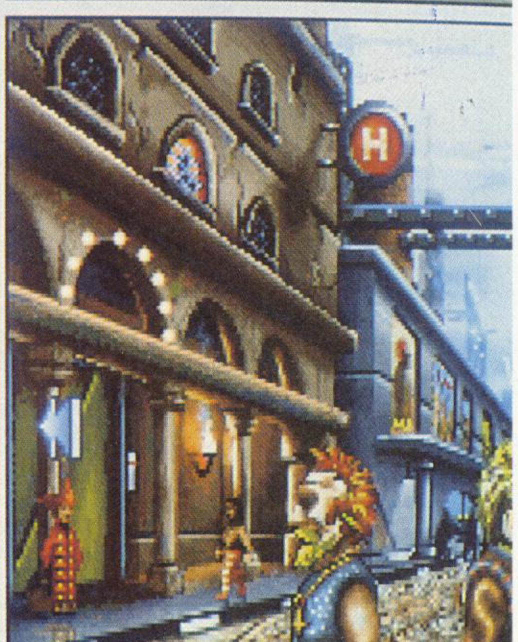
Ihr gehört als Spitzenagent dazu und bekommt einen Auftrag, der eine der brisantesten politischen Affairen des Planeten Shedishan aufdecken soll. Die üble "Koshan"-Organisation riß in den letzten Jahren das Monopol über Echiaton 21, einem begehrtem Mineral, auf nicht ganz legale Weise an sich. Echiaton 21 wird auf einem Asteroiden namens Bedhin 6 in der Umlaufbahn von Shedishan abgebaut. Dieser Asteriod wurde vom Shedisans Kaiser an die größten Firmen des Planeten in Form von 500 Wertpapieren verkauft. Das *B.A.T.* sandte bereits eine Agentin nach Shedishan, Sylvia Hadfort. Die kleine Dame wurde jedoch entdeckt und entging nur knapp einem Attentat. Als Jehan Menassi düst Ihr nun nach Shedishan und müßt den Auftrag der jungen Frau übernehmen. Eure Aufgabe ist es, sämtliche Echiaton-21-Aktien zu besorgen und die Koshan somit auszuschalten.

Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, bastelt Ihr Euren Traumagenten zusammen. Eine festgelegte Punktzahl wird in das Training des wahlweise sehr starken oder eher intelligenten Zukunfts-James-Bond investiert. Trainiert werden rollenspieltypische Eigenschaften wie Kraft, Intelligenz, Überlebenskunst, Waffenhandhabung, Charisma oder Geschicklichkeit. Seid Ihr mit Eurem Helden zufrieden, geht's ab nach Shedishan. Hier klickt Ihr Euch mit Hilfe der Maus auf gemütliche Weise durch eine Cyberpunk-Fantasy-Welt und paßt auf, daß Eurer Held immer gut zu essen oder genug geschlafen hat.

Die Steuerung ist denkbar einfach: Je nachdem, wohin Euer Mauspfeil in den Grafiken zeigt, verwandelt er sich in bestimmte Symbole. Ausgänge werden zum Beispiel mit einem Pfeil gekennzeichnet. Auf Knopfdruck marschiert Ihr ins nächste Bild, das elegant eingeblendet wird. Trefft Ihr auf einen Passanten, erscheint anstelle des Pfeils ein brabbelnder Mund. Ein Klick und Ihr unterhaltet Euch mit dem Menschen oder Shedishan-Affen über ebenfalls anzuklickende Themen. Den Passanten lassen sich so eine Menge kostbarer Informationen aus der Nase ziehen. Neben einem zünftigen Tratsch darf mit den Leuten gehandelt werden, Ihr könnt versuchen, sie zu bestehlen oder zu rekrutieren. Über kurz oder lang stellt Ihr eine kleine Party zusammen, deren Mitglieder unter anderem Eure Aufträge ausführen oder Euch im Kampf zur Seite stehen. Wer Action will, wählt im Kommunikationsfenster den Punkt "Angreifen". Nun darf wahlweise im Strategie- oder Actionmodus gegen ver-







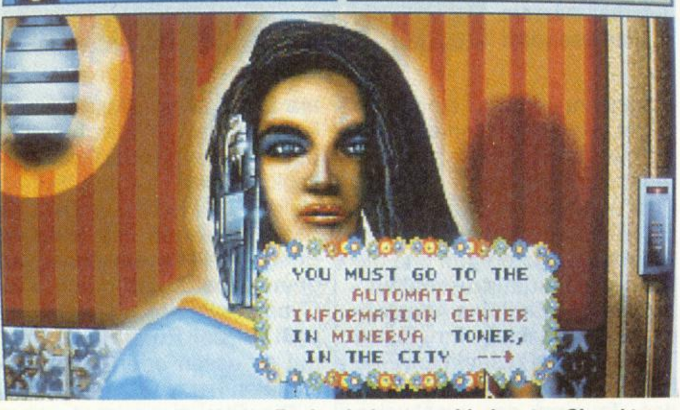
Je weiter Ihr Euch in eine Szene wagt, desto mehr Fenster werden geöffnet

meintliche Feinde gekämpft werden. Im Action-Modus ballert Ihr mit Euer Kanone auf den herumrennenden Schatten des Feindes, im Strategiemodus ordnet Ihr Eure Leute an, wählt Waffen und Ziele und hofft auf den Sieg.

Auf dem Weg durch die Städte Shedishans findet Ihr jede Menge nützlicher Sachen. Einiges wird in den zahlreichen Läden eingekauft (Essen, Waffen), anderes mit etwas Glück gestohlen. Zwischen den Städten und Stadtteilen verkehrt Ihr mittels Hyper-Taxi oder einem kleinen Gleiter. Beides wird angemietet und selbst gefahren, beziehungsweise geflogen. Bequeme Zeitgenossen mieten sich einen Chauffeur. Im Verlauf des Spiels steigt Ihr gar in einen kleinen Raumer, mit dem Ihr die Asteroiden um Shedishan besucht.



Liebliche Grafiken im Comicstil erfreuen das Auge (MS-DOS)



Per Mausklick unterhaltet Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren

Wie schon im ersten Teil, hat Euer Held einen treuen Helfer dabei: "Bob". Bob ist ein leistungsfähiger kleiner Computer, der in Eurem linken Unterarm sein Unwesen treibt. Dank Bob seid Ihr ständig über Eure Bedürfnisse im Bilde; merkt, ob Ihr hungrig, müde oder durstig seid. Weiterhin könnt Ihr Euch mit Bob dopen. Diverse Nervenstimulanzen, Infrarotpillen oder Präparate, die Euer Gesicht verändern, lassen sich mittels Bob aktivieren. Natürlich dürft Ihr den kleinen Rechner auch programmieren. Mit der Maus klickt Ihr Euch einfach das gewünschte, Basic-ähnliche Programm aus verschiedenen Icons zusammen.

Wer *B.A.T. 2* nicht am Stück durchspielen möchte, darf beliebig viele Spielstände speichern. Als kleines Schmankerl liegt der PC-Version eine kleine Soundkarte bei, die digitalisierte Musik liefert und als Kopierschutz dient. *kn*

Genre: Adventure
Hersteller: Ubi-Soft
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Ubi-Soft

MS-DOS 76 %

Grafik: 79 % **Sound: 66 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

AMIGA 74 %

Grafik: 68 % **Sound: 71 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST

super

Wer bei *B.A.T. 2* ein geradliniges Grafik-Adventure erwartet, wird gleich zu Beginn gehörig verschreckt. Das Spiel ist im gleichen Maße Agentenstory wie Simulation einer riesigen Zukunftswelt. Seid Ihr einmal ins Spielgeschehen eingetaucht, warten abwechslungsreiche Rätsel, gefährliche Aufträge und jede Menge unerwartete Handlungsverläufe. Die Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Lebenssimulation bietet Spielstoff für Monate. Gegenüber dem Vorgänger wurde alles größer und komplexer. Die riesige Zukunftswelt, die unzähligen Charaktere und eine Fülle an Aktionen lassen selbst härteste Computerabenteurer ins Grübeln kommen. Die Präsentation steht dem spielerischen Niveau in nichts nach: Die hochauflösende VGA-Grafik auf dem PC und die etwas abgespecktere Variante auf dem Amiga vermitteln ein Cyberpunk-Flair ohnegleichen. Auch musikalisch wird einiges geboten. Die in der PC-Version mitgelieferte Soundkarte offeriert Digi-Sound en masse und auch der Amiga spielt gekonnt auf. *B.A.T. 2* ist ein riesiges Adventure, an dem der hartgesottene Computerabenteurer seine Freude haben wird. Einsteiger werden allerdings etwas Mühe haben, sich an das komplexe Spielgeschehen zu gewöhnen.



Mein Rechner hat leider nur eine parallele Schnittstelle; daß heißt, drucken oder *B.A.T. 2* spielen. Zum Umstecken von Druckerkabel und "Kopierschutz-Soundkarte" hangle ich jedesmal wie ein Shedishan-Gorilla hinter meinen Schreibtisch — nicht sehr komisch. Die 16 MB *B.A.T. 2* auf der Festplatte bescheren Euch jede Menge Grafik, Animation und Sound. Mein Lob des Monats bekommen die *B.A.T. 2*-Grafiken; herrlich gezeichnet und softig animiert gehören sie fast in ein Comic. Doch bei aller grafischen Zukunftsagenterei, das´ Spieldesign ist nicht ganz ausgereift. Hier trifft sich eine Mittelklasse-Cyberpunk-Atmossphäre mit einer klapsigen Agentenstory und vereint sich unter dem wirrem Dach der Zukunft. Bei den unzähligen Möglichkeiten, den hunderten Charakteren und Räumen fällt mir die Wahl der richtigen Entscheidung schwer. Mir persönlich ist ein gradliniges Grafikadventure la *Indiana Jones* lieber.

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



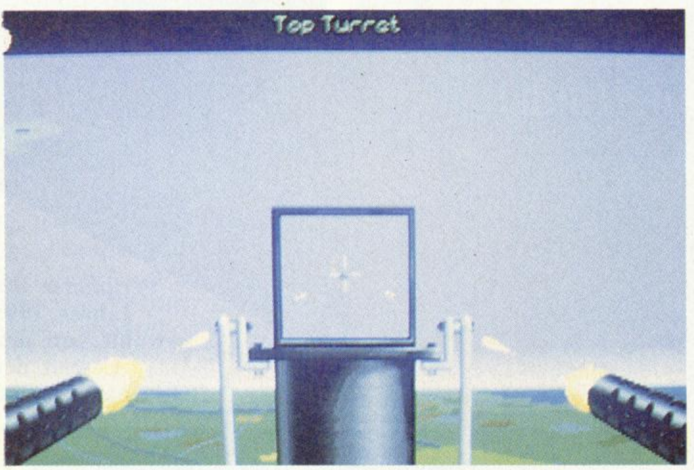
Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

Mannschaftsk(r)ampf



Aus der Verteidigerposition: Eine Focke-Wulf 190 im Anflug.

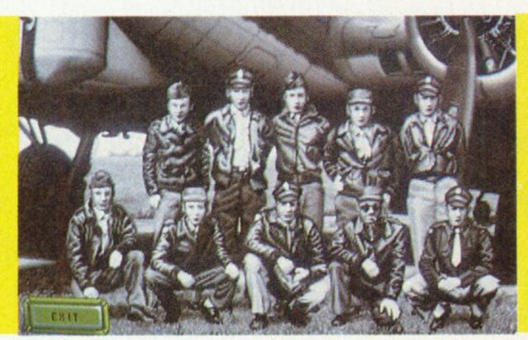


Jedes Besatzungsmitglied kann über Icons gesteuert werden. (oben) Die Karte scrollt von England bis Polen (rechts)

B-17 Flying Fortress

Fast jeder neue Flugsimulator bietet eine Auswahl verschiedener Maschinen. Die Programmierer um Mike Brunton konzentrierten sich auf lediglich einen Bomber, mit der fliegenden Festung B-17 einen entscheidenen Bomber des zweiten Weltkrieges. Dabei rekonstruierten sie nicht nur das Flugzeug detailgetreu, sondern ließen auch die Männer an den Instrumenten und Bordgeschützen auferstehen.

Ihr beginnt mit dem Antünchen des Namens und Außenwandlogos Eures Bombers. Die Crew wird automatisch rekrutiert, dabei bekommt jedes Besatzungsmitglied eine persönliche Akte. Aus dieser erfahrt Ihr seinen aktuellen Gesundheitszustand, fliegerische Glanzleistungen und technische Kompetenz. Vor Beginn einer Mission wählt Ihr Detailstufe und Realismus. B-17 Fanatikern stehen wahlweise Originalbomben (Blindgänger eingeschlossen) und limitierte Munition zur Verfügung. Nach einem optionalen Trainigsflug geht es direkt an die Front, dabei werden Missionen nach dem Zufallsprinzip verteilt, passen sich aber den historischen Gegebenheiten an. Endlich im Bomber, findet sich der Spieler auf dem Pilotensitz wieder. Im unteren Bildschirmbereich bekommt Ihr ablaufende Aktionen Eurer Teammitglieder serviert. Während des Fluges arbeitet Ihr mit der gesamten Mannschaft. Aus dem Blickwinkel eines aufgeschnittenen Flugzeugrumpfes könnt Ihr jedes Besatzungsmitglied befehligen. Verschiedene Handlungen, wie in die nächste Sektion huschen oder den Gefechtsstand übernehmen, funktionieren immer. Aktionen wie das Leisten Erster Hilfe oder das Reparieren eines MG nur, wenn wirklich Not am Mann ist. Logischerweise übernehmt Ihr Eure Pappenheimer während brenzligen Situationen höchstpersönlich: beim Start den Piloten, bei Fliegerangriffen einen der Bordschützen, vor dem Bombenabwurf den Operator. Ansonsten können alle Kameraden selbständig arbeiten, je nach Akte unterschiedlich gut. Auf Cockpitfenstersicht umgeschaltet, seht Ihr die Umgebung in gewohnter 3-D-Grafik. Auf Wunsch könnt Ihr zahlreiche Alternativperspektiven einblenden. *cd*



Die gesamte Besatzung findet sich zum Fototermin

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	62 %
Grafik: 66 %	Sound: 34 %
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick	
Geplant für: Amiga	

geht so

Man merkt, daß die *B-17 Flying Fortress* eine historisch "echte" Flugsimulation werden sollte, von der originalen Uniform bis zum Bombenabwurf stimmt alles. Klar, eine B-17 ist kein Jet, also schwebt sie sehr gemächlich durch die Lüfte und dreht beim Herumreißen des Steuerknüppels einen gemächlichen Schlenker. Mit der ultimativen Detailtreue gehen auch längere Flugzeiten einher, zwar gibt es einen Zeitraffer, der funktioniert aber nur auf Alliiertem Gebiet. Die endgültige Abschreckung aller Sonntagsflieger dürfte die Mehrfachbelegung der Tastatur sein, denn damit ist totale Bedienbarkeit bei minimaler Übersicht gewährleistet. Ein anderer wichtiger Aspekt ist, daß die B-17 eher eine Besatzungs- als eine Flugsimulation ist. Der gestreßte Spieler stöhnt mehr über Laufarbeit und Mannschaftsseelsorge als über anspruchsvolle Flugleistungen. Das Herumflitzen der Besatzung ist witzig, aber unausgereift. Denn wie kann es sein, daß getroffene Kollegen nach zwei Minuten medizinischer Betreuung fröhlich durch das Cockpit springen oder zerstörte MG-Stellungen blitzschnell repariert sind. Speed-Fans aus der *Aces of the Pacific* Kiste dürften sich mit der lahmen Ente B-17 schwertun, Einsteiger werden sich im Maus-Joystick-Tastaturkabel erhängen, bleiben die flugfähigen Historiker. Doch mindestens denen wird beim zünftigen Bombenabwurf über Berlin, Hamburg, Dresden oder Bremen der Mund trocken werden.

ACCOLADE Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt ELECTRONIC ARTS Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt Spectrum HoloByte® Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt UBI SOFT Entertainment Software

Ist in Frank 

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibt´s beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.

U.S. GOLD® Ist 





Trauer ohne Rechen-Power



Die Übersichtskarte darf gescrollt und gezoomt werden

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Links 386 Pro

Wenn es um abgehobene PC-Produkte geht, machen sich Origin und Access die Vormachtstellung streitig. Als das High-End-Golf *Links* vor etwa zwei Jahren erschien, stellte es für damalige Verhältnisse enorme Hardwareanforderungen. Der Nachfolger *Links 386 Pro* steht seinem Vorfahren in diesem Punkt nicht nach. Wie schon der Name dezent andeutet, sind 286er nicht zugelassen — sogar normale VGA-Karten wurden verpönt; ohne Super VGA mit einer Auflösung von mindestens 640 x 400 Punkten in 256 Farben geht nichts.

Die Golfsimulation präsentiert sich zeitgemäß im Windows-Look. Gegenüber der Standardgröße bei *Links*, dürft Ihr den 3-D-Lochausschnitt jetzt in verschiedenen Abmessungen bewundern. Die Perspektive (Ihr seht den Golfer von hinten) wurde allerdings beibehalten. Wie gewohnt, plaziert Ihr den Marker, um so die Schlagrichtung anzugeben. Der folgende "Swing" wird ebenfalls in bekannter Manier durchgeführt — nur beim Putten ist jetzt auch ein gut getimter Doppelklick nötig.

Wenn Ihr auf die maximale Größe der "Spielfläche" verzichtet, wird der restliche Platz mit Unmengen von Statistiken und anderen Infos gefüllt. Auf Knopfdruck läßt sich der Golfplatz zusätzlich aus der Vogelperspektive begutachten — inklusive Zoommodus. Die Benutzerführung blieb im wesentlichen erhalten. Alle wichtigen Features werden im unteren Bildschirmviertel angeklickt. Dort sind auch die wichtigsten Infos zur aktuellen Bahn eingeblendet.

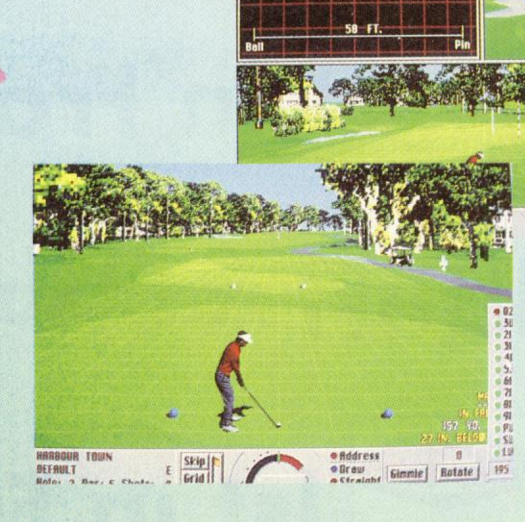
Spielberechtigt sind diesmal auch weibliche Golfer. Außerdem könnt Ihr jetzt nicht nur einen Kumpel herausfordern, sondern "vordefinierte" Golfer wegputzen. Ihr dürft sogar das eigene Spiel speichern und

PGA Tour Golf

Als direkter Konkurrent für *Links 386 Pro* erschien vor kurzem die Windows-Version von *PGA Tour Golf*. Bis auf das Fenster-Outfit gibt's gegenüber dem Original keine größeren Änderungen. Im Vergleich zu *Links 386 Pro* unterliegt Electronic Arts' Golfsimulation klar nach Punkten.



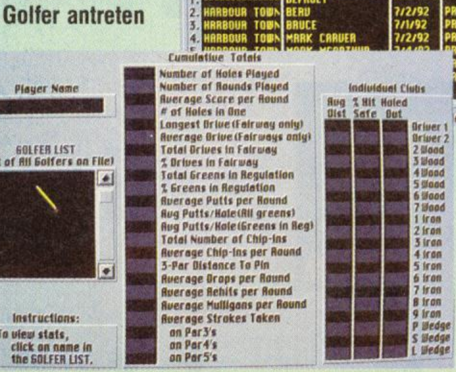
Trotz Fenster schlechter: *PGA Tour Golf* für Windows



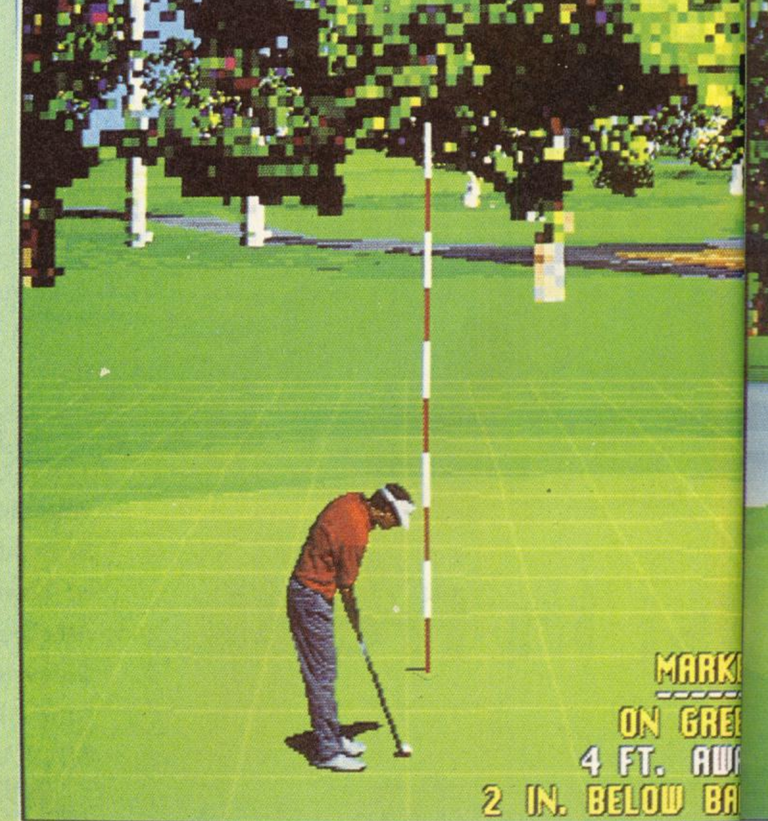
Bei *Links 386 Pro* könnt Ihr die Fensterplazierung auf 300 verschiedene Arten variieren



In der Pro-Version dürft Ihr gegen "vordefinierte" Golfer antreten



Für jeden Spieler wird eine ausführliche Statistik geführt





dann gegen Euch selbst antreten oder diesen "Spielstand" einem Freund zwecks Fernduell schicken.

Keine Frage, daß sämtliche bekannten und unbekannten Spezialschläge auszuführen sind. Außerdem werden seitenlange Statistiken für jeden Spieler und jeden Platz geführt. Apropos Platz: Die Championchip-Kurse für *Links* könnt Ihr via Konvertierprogramm (wird mitgeliefert) auf *Links 386 Pro*-Niveau aufpeppen. Ihr habt dann zwar nicht die bestmögliche Grafik, aber zumindest eine schnuffigere als mit dem Original-*Links*. In Zukunft werden allerdings spezielle Kursdisketten für die Pro-Version veröffentlicht. *mg*



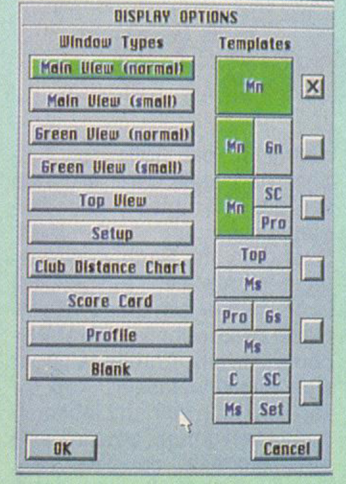
Information total: Alles im Blick mit dem "Vierer-Split".

Das Hauptmenü

Zugabe

Links 386 Pro bietet gegenüber dem Vorgänger viele Verbesserungen. Hier sind die wichtigsten:

— Jetzt gibt's auch weibliche Golfer
— Dank Windows-Look dürft Ihr die verschiedenen Infofenster auf 300 unterschiedliche Arten kombinieren
— Massig informative Statistiken
— Ihr könnt gegen "echte" Computergolfer antreten
— Wesentlich detaillierte Grafik durch Super-VGA-Auflösung
— Automatische Weitenanzeige für jeden Schläger
— Auch beim Putten kann man den Schlag "verziehen" (jetzt sind zwei Clicks nötig)
— Zur besseren Orientierung zoomt die Fahne auf Knopfdruck heran und zeigt so die Lage des Grüns an
— Noch mehr diffizile Spezialschläge

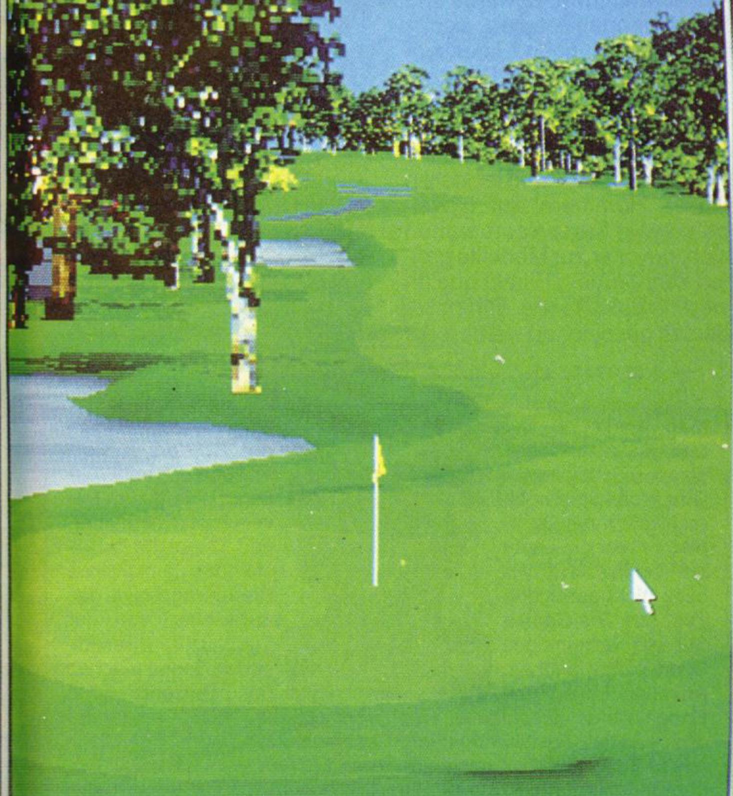


In diesem Menü wählt Ihr den Bildschirmaufbau

Genre: Sport
Hersteller: Access
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 88 %

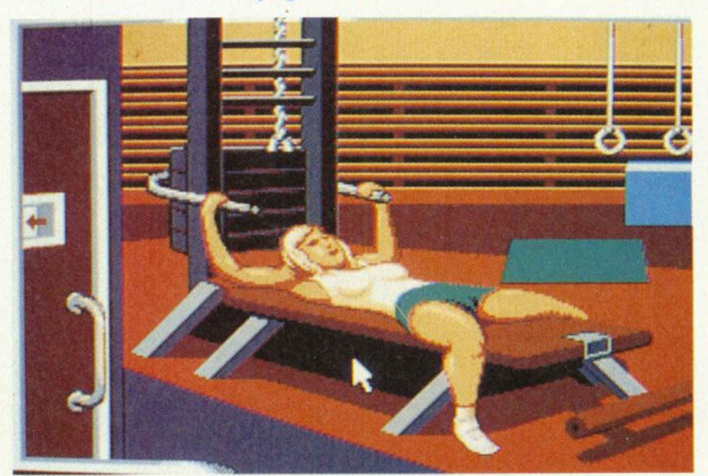
Grafik: 82 % **Sound: 73 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, Super VGA, Maus
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, mehr Speicher
Geplant für: —



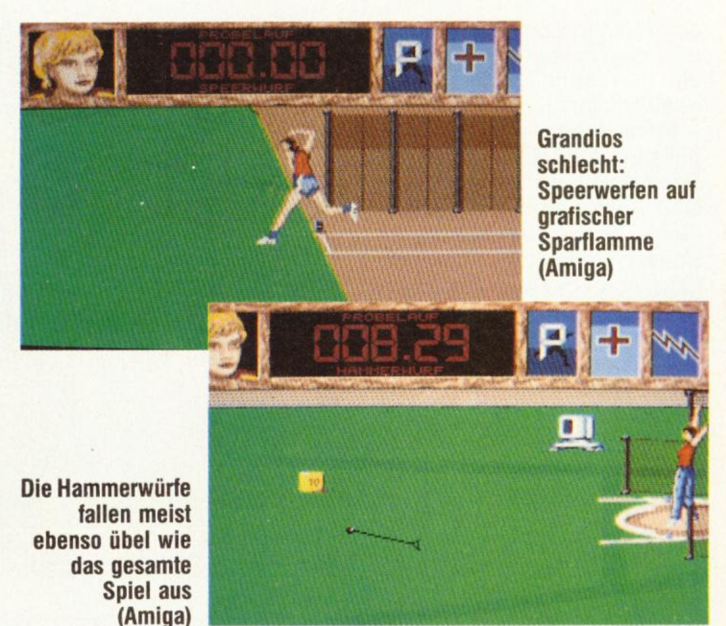
super

Mit *Links 386 Pro* hat Access eine Golfsimulation geschaffen, die an Features nicht mehr zu überbieten ist. Bis Ihr das letzte Detail herausgefunden, alle Statistiken durchforstet und die Darstellungsmodi vollständig begriffen habt, wird eine Weile vergehen. Kompetenter und komplexer kann man ein Golfspiel im Moment nicht aufbereiten. Allerdings gefallen mir die kleinen Änderungen fast besser als das gigantische Drumherum. Sehr hilfreich ist beispielsweise der "Fahnen-Zoom-Click". Mußte man bei *Links* oft die Übersicht bemühen, um die Lage des Grüns zu erkunden, zoomt man jetzt einfach die Fahne heran. Außerdem habt Ihr jederzeit die Weitenangaben für die einzelnen Schläger im Blick — sehr schön. Schließlich wurde das Putten anspruchsvoller, da auch hier mittlerweile der "Doppelklick" angesagt ist. Richtig Spaß habt Ihr mit *Links 386 Pro* allerdings erst mit 33 MHz und 4 MB RAM aufwärts. Liegt Ihr drunter, könnt Ihr zwischen zwei Schlägen eine Kaffeepause machen. Zudem solltet Ihr Euch im klaren sein, daß der reine Spielspaß bei der neuen Version nicht viel größer ist als beim Original — ich habe die Zusatz-Features nach der intensiven Ausprobier- und Staunphase ehrlich gesagt kaum mehr angewendet. Trotzdem: Mit *Links 386 Pro* geht für jeden Bildschirmgolfer ein Traum in Erfüllung. Die Faszination "Spiel" wird vom MByte-schweren High-Tech-Ambiente glücklicherweise nicht erdrückt — auch wenn diese Simulation ab und zu wie ein Business-Programm anmutet.

Disqualifiziert



Die Dame will Training. Ein Klick und sie tut's (Amiga).



Grandios schlecht: Speerwerfen auf grafischer Sparflamme (Amiga)

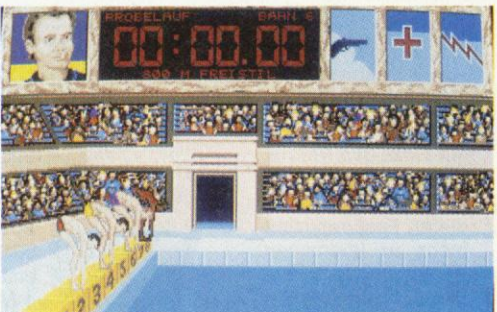
Die Hammerwürfe fallen meist ebenso übel wie das gesamte Spiel aus (Amiga)

The Games '92

Jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, bringt zum sportlichen Großereignis dieses Jahres ein hauseigenes Sportspiel auf den Markt. *The Games '92* ist Oceans Huldigung an Barcelona und die Olympischen Spiele.

Das Spiel besteht aus drei Teilen: Managerbereich, Sportsimulation und Statistikteil. In letzterem könnt Ihr Euch über vergangene Olympiaden und deren Goldmedaillengewinner informieren. Im Manager übernehmt Ihr die Rolle des Trainers und stellt zwei Wochen vor der Olympiade das Trainingsprogramm zusammen. Nachdem Ihr Euch den passenden Athleten ausgesucht habt, muß er, um an der Olympiade teilzunehmen, zwei Wochen harten Trainings über sich ergehen lassen. Tag für Tag wird er in seinen Lieblingssportarten getunt, um am Ende eine Medaille zu gewinnen. Das Training läuft genauso ab wie der spätere Wettkampf: In den Disziplinen wird der Held entweder vom Computer oder von Euch gesteuert.

Bei den Olympischen Sommerspielen wird in mehr als 300 verschiedenen Sportarten um Gold gekämpft, davon bleiben bei *The Games '92* noch 30 übrig. Die Hauptbereiche gliedern sich in Leichtathletik, Wassersport und sonstiges. Die Leichtathletik stellt mit 19 Disziplinen den Löwenanteil, aufgereiht wurden die Laufsportarten aller Längen, Staffellauf, Hürden- und Hindernisrennen. Wassersportarten wie Schwimmwettbewerbe und Kunstspringen stellen sechs Herausforderungen. Unter sonstiges werden Judo, Fechten, Boxen und Ringen zusammengefaßt. Die Disziplinen verlangen zum einen rhythmisches Tastendrücken, zum anderen flinkes Hämmern auf dieselben. Jeder Eurer Sportler muß sich, bevor er zur Medaille greifen kann, für ein Finale qualifizieren. Spielstände dürfen jederzeit gespeichert werden. *kn*



Auf die Plätze, fertig, los: Die Schwimmer gehen auf die Strecke (MS-DOS).

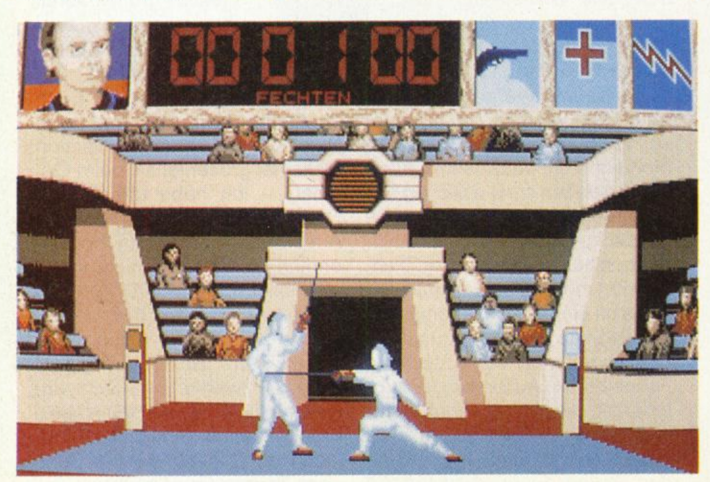
Genre: Sport
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 bis 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 20 %

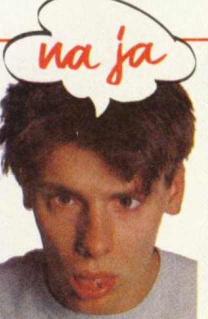
Grafik: 27 % **Sound:** 23 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

AMIGA 27 %

Grafik: 29 % **Sound:** 32 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST



Das Fechten bietet noch die besten Grafiken des Spiels (MS-DOS)



Man merkt es *The Games '92* an: Ocean stand mächtig unter Druck, das Spiel noch rechtzeitig zur Olympiade unter die Leute zu schleudern. Es blieb nicht genügend Zeit, aus *The Games '92* ein vernünftiges Sportspiel zu machen: An allen Ecken und Enden wurde geschlampt, was das Zeug hält. Fast durchgehend miese Grafik und eine umständliche Benutzerführung lassen die Motivation im Keim ersticken. Zudem muß Euer Sportler jeden Tag auf langweiligste Art trainiert werden, was fleißig an des Spielers Nerven frißt und den abschließenden Griff zum Resetknopf herausfordert. Die total vermurkste und einfallslose Steuerung, sowie der, abgesehen von der Titelmusik, beleidigende Sound machen das Dutzend rund: *The Games '92* ist eines der schlechtesten Sportspiele, die je das Licht des RAMs erblickten. Die hohe Anzahl an verschiedenen Disziplinen und der nette Statistikteil retten *The Games '92* gerade noch vor einer Gurke.







Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt des C64 ■ Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Profi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amiga '92, die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie bei: ICP GmbH & Co. KG, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten gültig für 27. bis 29.11.1992:

_____ St. à 11 DM für Schüler

_____ St. à 16 DM für Erwachsene

Name: ______________________

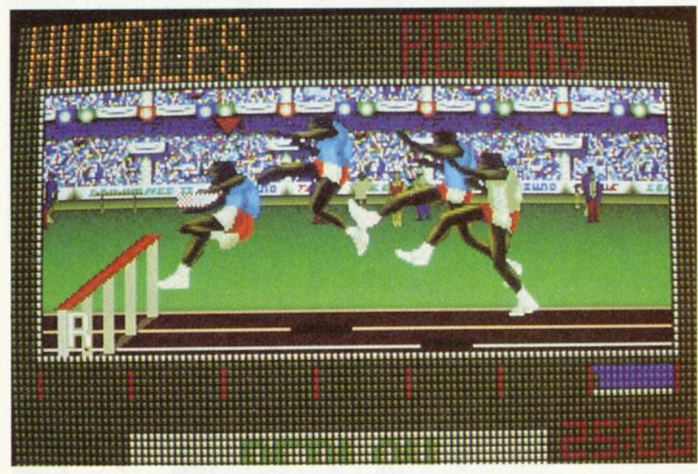
Straße: ______________________

Plz, Ort: ______________________

POP 10/92

Ein EC-Scheck liegt meiner Bestellung bei.

Anabolische Spiele



Rüttel mich: Carl Lewis läuft leider nicht mit.

Carl Lewis Chall.

Die Olympiade in Barcelona wurde, dank Verstärkung aus dem Osten, aus deutscher Sicht annehmbar überstanden. Für alle diejenigen, die eine eigene Mannschaft mit olympischem Edelmetall ausstatten wollen, kommt das von Altmeister Dean Lester konzipierte *Carl Lewis Challenge* gerade recht. Ihr schlüpft entweder in die Rolle des Nationaltrainers oder eines Sportlers — wer will, übernimmt beide Parts. Habt Ihr Euch die passende Nationalität zugelegt, wird gegen drei Mitspieler oder diverse Computersportler angetreten. Als Trainer beginnt Ihr fünf Wochen vor dem Wettkampf mit dem Aufbau der Athleten. Euch stehen zehn verschiedene Übungen in variabler Intensität zur Verfügung, um die Eigenschaften Eurer Sportler zu verbessern. Während des Wettkampfs darf entweder Maus, Taste oder Joystick gerüttelt werden — Ihr dürft Eure Athleten auch per Rhythmusklick durch die fünf Disziplinen führen. Eure Mannen bewähren sich im 100-Meter-Lauf, Speerwerfen, Hochsprung, in 110-Meter-Hürden und im Weitsprung. Neben den Rütteleinlagen ist Timing für die Finalqualifikation entscheidend. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Psygnosis

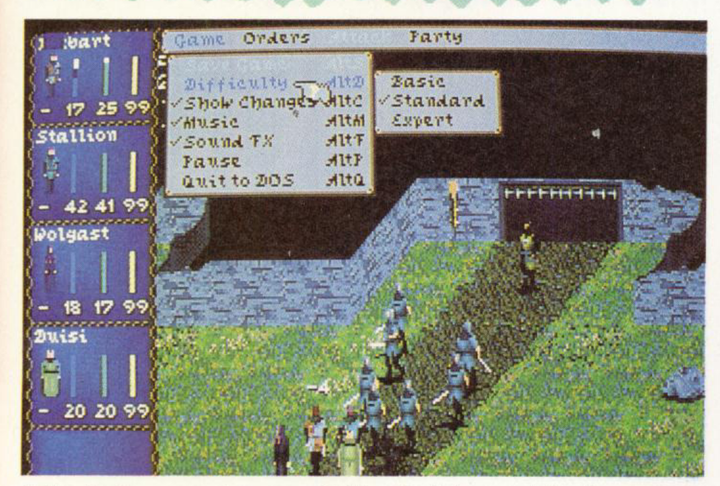
MS-DOS 67 %

Grafik: 62 % **Sound: 67 %**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, ST

gut

Dean Lesters *Carl Lewis Challenge* setzt neue Maßstäbe hinsichtlich des Managerparts. Einfache Benutzerführung und ausgetüftelte Trainingsmodi lassen dem Coach unerwartet viel Freiraum für eigene Kreationen. Im Stadion angekommen, schaut *Carl Lewis* schon etwas müder aus der Wäsche. Grafisch ganz nett, wird in nur fünf Disziplinen (fast schon eine Frechheit) traditionell gerüttelt oder gut getimt aufs Knöpfchen gedrückt — auf die Dauer langweilt sich auch der Sportspielfan. Selbst der Hülsbeck-Sound reißt *Turrican*-Kenner nicht vom Hocker. Alles in allem ein nettes Sportspiel mit faszinierendem Trainigsmodus. Sportspielfreunde sollten reinschauen.

In deutschen Landen



Hilfe, die Germanen kommen: Gekämpft wird von schräg oben.



Aha: Recke Knut und sein offengelegter Charakter (MS-DOS/VGA)

Darklands

Im heiligen römischen Reich ist der Teufel los und wir sind mittendrin. Die Menschen glauben an Hexen und Kobolde, Alchimisten suchen in tiefen Kellern nach dem Stein der Weisen, die katholische Inquisition wirft in ganz Europa unschuldige Menschen auf den Scheiterhaufen und der schwarze Tod, die Pest, wütet in den Städten.

In Microprose erstem Rollenspiel wird zumindest thematisch nicht gekleckert, sondern geklotzt. Erstmals dürfen unsere Vorfahren zeigen, was alles an Abgründigem und Gemeinem in ihnen steckte, denn *Darklands* spielt im mittelalterlichen Deutschland. Damit bei soviel historischem Realismus trotzdem eine tragfähige Fantasy-Atmosphäre entsteht, hat man kräftig in der Aberglaubenkiste gewühlt. Die Alchimisten können wirklich zaubern, die Hexen beten den Teufel an und alle gängigen Märchenmonsterarten sind zwischen Schwarzwald und Ostseeküste unterwegs.

Wahlweise könnt Ihr mit einer vorgefertigten Truppe losmarschieren oder Eure vier Recken selber aufziehen. Die Fähigkeiten werden dabei, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, nicht einfach ausgewürfelt. Vielmehr macht jeder Charakter in seiner Jugend eine Ausbildung durch und eignet sich so spezielle Fähigkeiten an. Ein Jüngling, der unter die Soldaten geht, kann erwartungsgemäß besser mit Schwert und Lanze umgehen, als ein Krämersohn, der den ganzen Tag hinter dem Tresen eines Ladens steht. Der wiederum führt erfolgreicher Verkaufsgespräche und kann lesen und schreiben.

Das Abenteuer beginnt in einem Gasthaus irgendwo in Deutschland. Alle Aktionen werden durch "Multiple-Choice"-Menüs mit Maus oder Tastatur angewählt. Je nach Tätigkeit wird eine neue Hintergrundgrafik geladen und ein erklärender Text beschreibt das Geschehen. Ihr könnt einkaufen gehen, auf dem Marktplatz die neuesten Gerüchte aufschnappen, als Stallbursche arbeiten, beim Bürgermeister vorsprechen und vieles mehr. Sobald Ihr die Stadt verlaßt, wird eine Landkarte der Umgebung geboten, auf der Eure Party als Icon erscheint.

Kommt es während einer Zufallsbegegnung oder einer Mission zum Kampf, wird eine isometrische Ansicht von Wildnis oder Gebäuden gezeigt. Freund und Feind erscheinen als Sprites auf dem Bildschirm und kämpfen entweder automatisch oder unter unserer Menüleitung, wobei kleine Balkendiagramme über den Gesundheitszustand informieren. Das Magiesystem orientiert sich an dem Wissenstand der damaligen Zeit. Alchimisten können auf einem speziellen Bildschirm ihre Tränke aus zuvor gesammelten oder gekauften Zutaten zusammenbrauen. Priester rufen den entsprechenden Heiligen zum Schutz der Gruppe herbei.

Das Ziel von *Darklands* kristallisiert sich erst im Laufe der Abenteuer heraus. Im wesentlichen sollten alle kleinen und großen Abenteuer dazu dienen, Euren Ruhm zu mehren. Falls Ihr dabei noch eine, im wahrsten Sinne des Wortes, teuflische Verschwörung aufdeckt, um so besser. *vw*

Stau auf der A8 zwischen München und Stuttgart

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 62 %

Grafik: 60 % **Sound:** 58 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

geht so

Darklands krankt unter einem typischen Anfängerfehler: Zuviel des Guten. Die Programmierer waren voller Ideen und alle wurden in der deutschen Rittermär untergebracht. Übrig bleibt ein diffuses Gebräu von Spielelementen, die weder thematisch noch technisch zusammenpassen. In den Städten klicken wir uns durch mäßig gezeichnete Grafikmenüs, die spätestens nach der zwanzigsten Wiederholung auf die Nerven gehen. Die aufwendige Charaktergenerierung mag zwar in einem Papierrollenspiel von Nutzen sein, hier wirkt sie nur verwirrend. Ein Fehler in der Jugend und die ganze Party ist unausgewogen und späteren Aufgaben nicht gewachsen. Die Trainingsdefizite bemerkt man erst, wenn man vom ersten Waldschrat in den Boden gestampft wird — womit wir beim Kampfsystem wären. Es gibt keine klar definierten Runden. Vielmehr können wir das automatisch ablaufende Getümmel jederzeit stoppen und neue Befehle ausgeben. Nur leider ist die isometrische Perspektive nicht besonders übersichtlich geraten und auch die Balkendiagramme sind arg futzelig. Resultat: Oft liegen die Charaktere am Boden, bevor wir überhaupt eingreifen können. Da im Spiel kein Zauberspruch existiert, mit dem wir gefallene Helden zum Leben erwecken könnten, hilft dann nur ein alter Spielstand. Leider kann man nur in den Städten speichern — Alles, was in der Zwischenzeit passierte, geht also verloren. Richtig überzeugen kann *Darklands* nur mit seinem akkuraten und hervorragend recherchierten geschichtlichen Hintergrund. Das deutsche Mittelalter in all seinen Facetten wird lebendig.

Repitilienrache



Kein Wunder, daß die Saurier ausgestorben sind

Dinosaurs

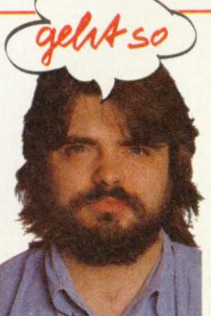
Irem geht fremd. Im neuesten Streich der Schöpfer des Actionklassikers *R-Type*, spielt ausnahmsweise kein Raumschiff die Hauptrolle. In *Dinosaurs* dreht sich, wen wundert's, alles um Dinosaurier.

Zwei Teenager sind durch einen kleinen Unfall in der Vorzeit gelandet und wollen von dort natürlich wieder weg. Kurzerhand sattelt jeder der beiden Teenies einen vorüberlaufenden Dinosaurier — der Ritt durch die actionhaltige Urzeit beginnt. Vor dem Start könnt Ihr Euch Euer Dino-Duo und den Schwierigkeitsgrad ("Normal" oder "Hard") auswählen. Durch rund zwölf horizontal und vertikal scrollende Levels müßt Ihr Roß und Reiter steuern. Dummerweise ist die Vorzeit keine sichere Gegend: Raubsaurier und Neandertaler möchten unseren Helden an den Kragen — ein Zeitlimit und haufenweise Fallen erschweren die Aufgabe zusätzlich. Glücklicherweise können wir uns zur Wehr setzen und Fallen mit einem eleganten Hüpfer umgehen. Besonders knifflige Hindernisse werden getrennt gelöst: Auf Knopfdruck steigt der Teenager ab und wird solo gesteuert, während der Saurier brav wartet. Extras gibt's keine, aber für je 50 Sauriereier, die Ihr unterwegs sammelt, winkt ein Reservereptil und somit ein Bonusleben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: CWM

SUPER NES 66 %

Grafik: 68 % **Sound: 59 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japan-Import



"Schuster bleib bei deinen Leisten": Irems Ausflug in die graue Vorzeit ist nicht ganz gelungen. Steuert man anfangs das Saurierduett mit Begeisterung durch knifflige Action-Levels, verfliegt die Freude schon nach kurzer Zeit. Ob Gegner oder fiese Fallen: Spätestens ab dem vierten Level hat man alle Feindvarianten sowie die meisten Grafiken gesehen. Besonders ärgerlich: Das berüchtigte SNES-Ruckeln haben die Programmierer nicht in den Griff bekommen. Dies wäre eigentlich nicht schlimm, wenn der Spieler durch die Ruckelei nicht hier und da ein Leben einbüßen würde. Daß es technisch besser geht, beweisen die jüngsten Konami-Knaller.

Friedensengel



Nur im "Militär"-Jargon überzeugen wir den Kasernenchef

Ashes of Empire

Wir schreiben das Jahr 1993. Passend zum besinnlichen 93er Weihnachtsfest reichen sich die Nationen dieser Welt die Hände und vereinen sich im friedlichen Staatenbund. So ganz scheint das gemütlich pazifistische Utopia jedoch nicht zu funktionieren, denn fünf kleine Länder befinden sich immer noch im Bürgerkrieg. Um dem kriegerischen Treiben in den Staaten Ossia, Ruzakhistan, Belokarine, Moldenia und Servonia ein Ende zu bereiten, schleust der Rest der Welt einen Friedensagenten in eines der Länder — Euch.

Eure Aufgabe: Dem Krieg ein Ende zu bereiten und den verfeindeten Parteien den Frieden zu bringen. Keine leichte Mission, denn die fünf Länder teilen sich in insgesamt 42 kleinere Provinzen auf. Beim Start dürft Ihr Euch eines dieser Kleinstgebiete als Startland aussuchen. Um nun die Staaten zu befrieden, müßt Ihr jede Provinz (bis auf die, in der sich die Landeshauptstadt befindet) eines Landes auf Eure Seite ziehen. Eine Alternative: Zwei normale Gebiete befreien sowie die Provinz, in der sich die Hauptstadt befindet. Eine Provinz gilt als frei, wenn Ihr unter Zeitdruck vier Aufgaben erfüllt. Da müssen bestimmte Einrichtungen wie Krankenhäuser oder Fabriken gebaut werden. Kasernen müssen eingerissen- und Waffen verschrottet-, Soldaten in Friedenskämpfer umgewandelt- und Bevölkerungsminderheiten muß zu ihrem Recht verholfen werden. Natürlich kann ein einzelner Agent dies nicht allein — oberstes Ziel ist es deshalb, unter der Bevölkerung der Provinz Verbündete zu finden. Weitere Hilfe bekommt Ihr durch Euer Heimatland — Fahrzeuge, Nahrungsmittel, Gold, Werkzeuge und ein paar Spezialteams, die einige der Aufgaben übernehmen können, stehen auf Abruf bereit, um Euch unter die digitalen Arme zu greifen.

Spielerisch und technisch orientiert sich *Ashes of Empire* weitestgehend an dem Vorläufer *Flames of Freedom*. Da gibt's eine zoombare Landkarte für die Länder und Provinzen, nebst kleinen Symbolen für Städte, Feindfahrzeuge, Wälder, Straßen und Flußläufen. Habt Ihr's eilig, reicht ein Klick auf der Karte und den gewünschten Zielort. — Per Autoreisemodus fährt dann der Agent automatisch dorthin. Actionorientierte Spieler steuern Ihr Fahrzeug lieber selbst durch die 3-D-Umgebung und blasen hier und da ein paar Feindfahrzeuge in die Luft. Im Laufe des Programmes tuckert Ihr mit einer halben Hundertschaft unterschiedlichster Vehikel durch die Gegend. Vom U-Boot über Panzer bis zum Hubschrauber reicht die Fahrzeugpalette.



Was haben wir?



Wo bin ich?

Am Zielort angekommen, wird via Knopfdruck auf eine Seitenansicht umgeblendet. Verschiedene Gebäude sind mit unterschiedlichen Icons gekennzeichnet und werden — ebenfalls via Feuerknopfdruck — betreten. Meistens trefft Ihr in den Gebäuden auf einen Einwohner. Um den Bewohner die Vorzüge des Friedens schmackhaft zu machen, habt Ihr verschiedene Gesprächsoptionen, die als einfaches Symbol zu sehen sind. Entweder schnarrt Ihr im harschen Befehlston, versucht den Einwohner mit sanfter Stimme zu umschmeicheln oder versucht einen eher ängstlichen Charakter simpel einzuschüchtern: "Du bist jetzt friedlich oder es gibt was auf die Rübe." Eine kurze Meldung informiert Euch. *mh*



Die Stadt wird in 2-D-Grafik gezeigt

3-D total: Die Vektor-Grafik von *Ashes of Empire* ist eine Wucht.



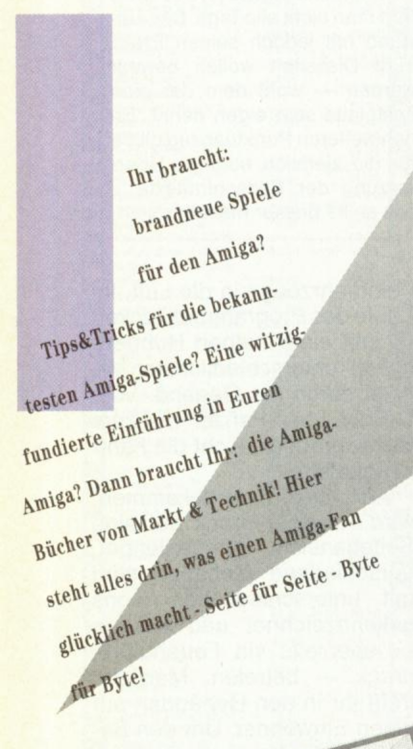
Hier darf geschluckt werden: Das Hintergrundszenario von *Ashes of Empire* ist nicht ganz ohne Realbezug — schon die Namen der Ortschaften, Provinzen und Länder erinnern frappierend an den Bürgerkrieg in dem ehemaligen Jugoslawien. Dessen ungeachtet, hat sich Altmeister Singleton dieses Mal gewaltig ins Zeug gelegt. War der zweite Teil seiner *Midwinter*-Trilogie, *Flames of Freedom* schon ein dicker Brocken, *Ashes of Empire* ist noch einmal eine Tick größer — Strategen werden auf dem 3-D-Kontinent eine ganze Weile zu tun haben. Zudem hat die Programmiercrew um Mike Singleton auch technisch tief in der Trickkiste gewühlt. Die 3-D-Grafik ist flott und detailreich, die Bilder in Städten und Gebäuden hübsch gezeichnet. Am beeindruckendsten ist jedoch der Sound — fetzige Musikstücke plus Sprachausgabe (in Deutsch!) hört man nicht alle Tage. Der Aufwand hat jedoch seinen Preis. Fünf Disketten wollen bewegt werden — wohl dem der eine Festplatte sein eigen nennt. Einen weiteren Punkteabzug gibt's für die ziemlich holprige Übersetzung der Bildschirmtexte... das sollte besser machbar sein.

Genre: Strategie
Hersteller: Mirage
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Mirage

AMIGA 82 %

Grafik: 81 % **Sound: 83 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher, Festplatte
Geplant für: MS-DOS, ST

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!





Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
- PowerBlast: Außerirdische greifen an.
- MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
- RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
- MoveIT: Kästchen rangieren.
- MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
- BrainStorm: Mastermind stand Pate.

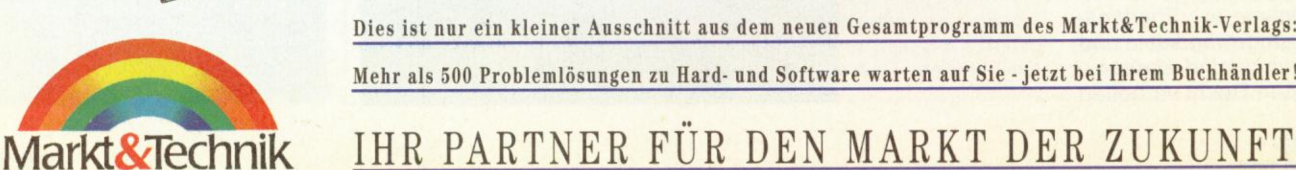
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



Frank Stieper
Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

* unverbindliche Preisempfehlung





8430-1

Wie bitte?

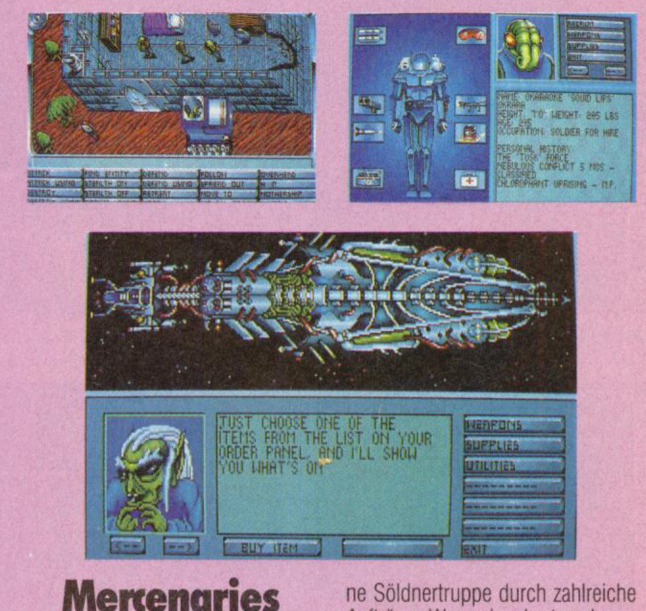


Truppenparade: Wie gut ist die Moral? (MS-DOS/VGA)

Siege

Das Wort "Siege" kommt aus dem Französischen und spricht sich etwa "Sieäsch". Womit zwar die sprachliche Verwirrung beendet wäre, aber weiterhin wenig Licht in das strategische Dunkel dringt. Etwas klarer wird die Lage, wenn man sich den Einsatzort dieser mysteriösen Wortschöpfung genauer ansieht: Man nehme eine Burg — ob mittelalterlich oder antik ist dabei egal — bevölkere die Zinnen und Türme mit einer ausreichend stark motivierten Mannschaft und harre der Dinge, die da kommen. Alsbald wird eine unverbrauchte Barbarenhorde außerhalb der Bogenschußweite die Zelte aufschlagen, Rammböcke und Leitern bauen und die Burg stürmen. So eine Belagerung kann, je nach strategischem Geschick der beteiligten Parteien, Monate und Jahre dauern. In Mindcrafts Strategiespiel *Siege* muß der Heimbelagerer die feindliche Festung in spätestens 20 Spieltagen niedergerungen haben, sonst bleibt nur der schmähliche Rückzug, der Verlust der Familienehre und des Kopfes. Die Demolierungskampagne findet diesmal im Fantasy-Land Misor statt, wo die Guten, sprich Elben und Menschen, gegen die Bösen, wie üblich Orks und Goblins, antreten. Geboten werden 24 thematisch verbundene Kampfszenarien und vier Burgtypen. Wahlweise dürfen wir für die Guten oder Bösen antreten; woraus resultiert, ob wir die jeweilige Burg belagern oder verteidigen. Ihr könnt Euer strategisches Wissen in acht Schwierigkeitsstufen unter Beweis stellen: Während in der Anfängerabteilung beide Seiten über 300 Prügelknaben verfügen, schickt in Stufe 8 der Computer sage und schreibe 500 Kämpfer ins Feld, während wir mit kümmerlichen 100 Männchen auskommen müssen. Damit der Nachwuchsnapoleon aus dem Vollen greifen kann, bieten sich 45 unterschiedliche Rassen und Klassen als Söldner an. Vom einfachen Zwergenkrieger mit scharfer Axt, über treffsichere Elbenbogenschützen bis zum goldgerüsteten Edelhelden ist alles im Programm. Später führen wir Zauberer, magische Elementkrieger und allerlei urzeitliches Getier in die Schlacht. Jede Seite verfügt über ein Hauptquartier, wo die einzelnen Truppenteile individuell zusammengestellt werden und die Reserve stationiert ist.

Das Kampfgebiet wird in drei unterschiedlichen Zoomstufen angeboten. Stufe eins liefert einen Überblick über das ganze Areal. Stufe zwei läßt geographische Besonderheiten und einzelne Truppenteile erkennen, während wir in Stufe drei die einzelnen Kämpfer bei ihrer Arbeit bestaunen und

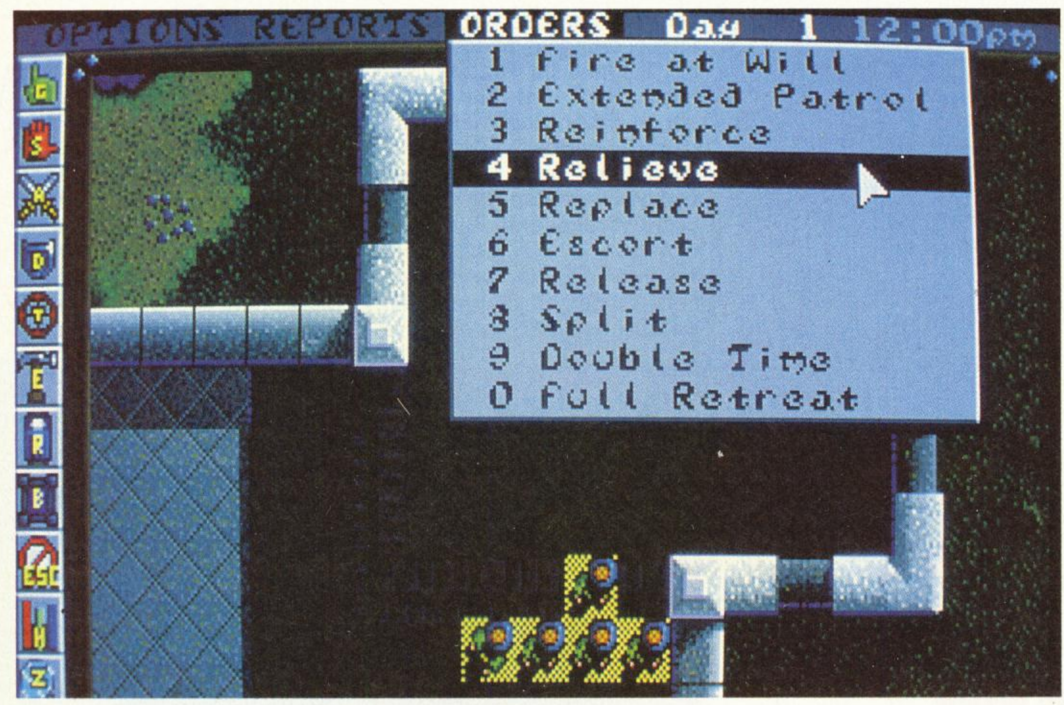


Mercenaries

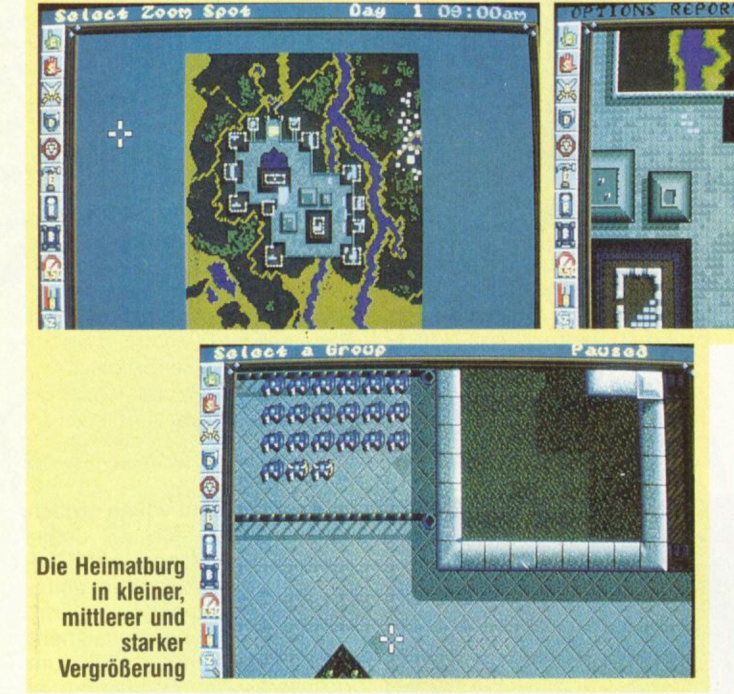
Strategen, die Ihr Unwesen lieber in zukünftigen Gefilden treiben, dürfen schon mal die Laser aufladen. Bei Mindcraft ruht man nicht auf den Lorbeeren, sondern werkelt eifrig an einem Science-Fiction Rollenspiel mit stark taktischem Einschlag. In *Mercenaries* führt Ihr eine Söldnertruppe durch zahlreiche Aufträge. Wer seine harten Jungs pfleglich behandelt, hat bald ein Team zusammen, das in der ganzen Galaxis berühmt und berüchtigt ist. Das eigentliche Geschehen ist aus der Vogelperspektive zu bewundern. Verwaltet wird der kernige Haufen auf zahlreichen Charakter-Bildschirmen.



Heerschau im Lager der Angreifer



Welcher Befehl darf's denn sein? Die Festung der Orks.



Die Heimatburg in kleiner, mittlerer und starker Vergrößerung



Gemetzel: Ohne Rücksicht auf Verluste werden die Mauern gestürmt.

hautnah am Geschehen teilnehmen. Alle strategischen Befehle werden mit Maus oder Tastatur gegeben. Entsprechend abkommandierte Truppenteile machen sich selbstätig auf den Weg, laufen Streife, greifen ein gekennzeichnetes Gebiet an, stürmen Gräben und Mauern oder legen sich im Hinterhalt auf die Lauer. Die ortsansässigen Zauberer fakkeln derweil mausunterstützt ganze Waldgebiete ab oder legen ihre heilende Hand auf verwundete Krieger. Nach jeweils 24 Stunden Spielzeit macht das Programm automatisch eine Gewinn- und Verlustrechnung auf. Die Verteidiger haben gewonnen, wenn sie ihre Burg 20 Tage lang gehalten haben, die Belagerer dürfen jubeln, wenn die Burg der Gegner gestürmt ist und die eigene Fahne über den Zinnen weht. *vw*

Genre: Strategie	
Hersteller: Mindcraft	
Zirka-Preis: 110 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	**75 %**
Grafik: 57 %	**Sound: 71 %**
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, XMS-Speicher	
Geplant für: Amiga	

gut

"Meine Orks rennen, unterstützt von ein paar Keulen-Goblins und einer Horde Kampfochsen, seit beinahe drei Stunden gegen das Bollwerk der Elben an — vergebens, die Mauern wollen nicht wanken. Doch ich weiß, am Ende werden wir siegreich sein und die singenden Schönlinge gründlich ausräuchern." Endlich darf der computerisierte Schlachtenlenker die Seite der Bösewichter übernehmen und die Orks für alle jemals erlittene Schmach rächen. *Siege* könnte schon aus diesem Grund für den wackeren Heimbelagerer der Himmel auf Erden sein. Zusätzlich sind exzellente Soundeffekte, liebevoll animierte Grafiken und eine tadellose Benutzerführung auf der spielerischen Habenseite zu verbuchen. Leider vermiesen zwei Schwachstellen den anfangs hervorragenden Gesamteindruck: Da sind zum einen die leidigen Zoomstufen. In Stufe eins sind die Truppen nur als einzelne Pixel zu erkennen — selbst hartgesottene "Wargamer" werden bei soviel Abstraktion verzweifeln. In höchster Vergrößerung sind wir zwar hautnah am Geschehen beteiligt, verlieren dafür aber den Überblick. Bei einem in Echtzeit ablaufenden Spiel kein kleiner Nachteil. Hier findet sich auch die zweite Schwachstelle: Selbst in stärkster "Zeitlupe" artet das gleichzeitige Führen von 300 Soldaten in echte Arbeit aus. Auch der "Pause"-Modus hilft nicht weiter. Ein stärker spielrundenorientiertes Kampfsystem hätte sicher mehr Freude bereitet. Für Belagerer, die sich den nötigen Durch- und Überblick zutrauen, ist *Siege* eine schwere Herausforderung, die letztendlich durch überbordende Handlungsvielfalt überzeugen kann.



030 694 48 62
11 - 19 h Versand sonst Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

DIE SPEZIALISTEN

030 693 72 45
11 - 18.30 h Ladengeschäft

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
Amiga Mouse (Roctec)	-	44,95	-
Am 1MB Speichererweiterung +	-	79,95	-
1869 ++	84,95	74,95	-
Aces of the Pacific ++	99,95*	i.V.	-
Aces o. t. P. Missions	49,95*	-	-
Adlib Gold	499,-*	-	-
Airbus 320 ++	99,95	94,95	99,95
Air Support +	i.V.	64,95*	-
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95	84,95
Ashes of Empire +	89,95*	84,95*	89,95*
A.T.A.C.	99,95*	i.V.	i.V.
A-Train +	99,95*	i.V.	-
B-17	99,95*	i.V.	i.V.
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	89,95	-

»»»» Siege ««««

Belagert oder verteidigt Burgen gegen unzählige Ork- Goblin- und Trollarmeen. 25 verschiedene Szenarios, 8 Schwierigkeitsstufen, inclusive Szenario-Editor

PC 84,95 AMIGA 79,95* Brettspiel 59,95

	PC	Amiga	ST
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	-
B.A.T. 2 ++	84,95*	74,95*	84,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Black Crypt (inc. Cluebook) +	i.V.	69,95	-
Black Sect ++	84,95*	74,95*	79,95*
Buck Rogers 1 ++	49,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V.	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	?????
Caesar	89,95*	i.V.	i.V.
Carriers at War	99,95*	i.V.	-
Carrier Strike	89,95	-	-
Castles +/++	84,95	69,95	-
Castles Data Disk +	39,95	39,95*	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
CH Products Gamecard 50 MHz	89,95	-	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-
Chaos Engine +	-	69,95*	74,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	89,95	i.V.
Command HQ +	99,95	-	-
Columbus +	89,95*	74,95*	-
Conq. of Lg Bow - R. Hood +	89,95	89,95	-
Conquestador ++	79,95	74,95	79,95*
Crisis in Kremlin +	99,95	i.V.	i.V.
Curse of the Azure Bonds +	-	49,95	79,95
D/Generation +	84,95	74,95	74,95
Daemonsgate 1 +	84,95*	79,95*	84,95*
Darklands	119,95*	-	-
Dark Queen of Krynn	74,95	69,95	-
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Seed ++	89,95	74,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	i.V.	-
Daughter of Serpents +	89,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Dominus	89,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	69,95*	79,95*
Dungeon Master	84,95	69,95	69,95
Dynablasters +	79,95*	69,95	74,95*
El Fish	89,95*	i.V.	-
Elvira 1 ++	89,95	74,95	79,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Epic +	79,95	69,95	74,95
Eternam +	89,95	74,95*	-
Eye of the Beholder 1	49,95	69,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95	69,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95*	-
Eye of Beholder 2 u Cluebook++	99,95	99,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	89,95
F-15 Strike Eagle 3	104,95*		-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation Tiger	59,95*	-	-

Über 1000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	74,95
Fire & Ice +	-	69,95	74,95
Flight of the Intruder +	39,95	79,95	84,95
Floor 13	74,95	69,95	i.V.
Formula 1 Grand Prix +	94,95*	84,95	89,95
Gateway +	89,95	-	-
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	79,95*	-
Global Conquest	89,95	-	-
Global Effect +	84,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	74,95
Go Simulator (Ishi Press) +	89,95	-	-
Grand Prix Unlimited +	79,95	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	74,95
Great Naval Battles 1 (SSI)	84,95*	i.V.	-
Gunship 2000 +	99,95	-	-
Hardball 3 +	89,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	89,95	79,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet	99,95*	i.V.	i.V.
Haunted +	89,95*	i.V.	i.V.
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Hongkong Majong	89,95	-	-
Hook	84,95	69,95*	74,95*
Humans +	74,95*	69,95*	74,95*
Incredible Machine +	84,95*	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4 +	89,95	-	-
Indiana Jones 4 ++	89,95*	i.V.	i.V.
Indiana Jones Action Game +	74,95*	69,95*	74,95*
J.Madden Football (PC:92)+	84,95*	69,95	-
KGB	89,95*	i.V.	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Kings Quest 6 +	99,95*	i.V.	-
Knights of the Sky +	89,95	84,95	89,95
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-

Software zum Anfassen

	PC	Amiga	ST
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	89,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	89,95*	-
Legend +	84,95	74,95	74,95
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Kyrandia (Westwood)	89,95	i.V.	i.V.
Lemmings 1 +	69,95	69,95	69,95
Lemmings - Oh No.... +	49,95	49,95	49,95
Liberty or Death	109,95*		-
Links +	89,95	89,95	-
Links 386 Pro Super VGA	99,95	-	-
Links Kurse	44,95	44,95	-
Loom ++	74,95	74,95	79,95
Lord of the Rings 1 +	69,95	69,95	-
Lord of the Rings 2 +	84,95	-	-

»»» Patrizier «««

DIE Handels-Simulation angesiedelt zur Zeit der Hanse. Handel mit 18 versch. Waren, animierte Seeschlachten mit Karte und 100-Seiten Handbuch. Für 1-4 Kaufleute

PC 89,95 AMIGA 79,95 Atari ST 79,95*

	PC	Amiga	ST
Lost Admiral	99,95	i.V.	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	?????
Lost Treasures of Infocom 2	109,95	109,95*	?????
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95*	74,95*
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M	74,95*	i.V.	-
M1 Tank PLatoon +	99,95	84,95	89,95
Mad TV ++	84,95	74,95	-
Magic Pockets +	704,95	69,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	74,95
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Midwinter 2 ++	defekt	84,95	89,95
Might & Magic 2	74,95	39,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-

Berlins allergrößtes Lager

- In Kürze öffnet unser Traumfabrik-Ladenlokal in Hamburg (Applaus,Applaus). Wir suchen aus diesem freudigen Anlaß einen Verkäufer (auch Teilzeit) sowie einen Filialleiter. Bewerbungsunterlagen erbeten bis zum 30.9.92. Nähere Informationen gibt's in unserer Zentrale.

SENSATION IN HAMBURG

Unser Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents..........

DIE TRAUMFABRIK

Der Laden aus einer anderen Dimension

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
mehr als 200 Regalmeter Software

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/öder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Might & Magic 4	84,95*	i.V.	-
Monkey Island 1 ++	74,95	74,95	84,95
Monkey Island 2	69,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	89,95*
Nigel Mansell's Championship+	79,95*	69,95*	74,95*
Patriot	89,95*	i.V.	-
Patrizier ++	89,95	79,95	79,95*
Patton Strikes Back	69,95	-	-
Perfect General +	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	-
PGA Golf Kurse +	39,95	39,95	-
Pinball Dreams +	74,95*	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	69,95
Plan 9 from Outer Space ++	89,95	84,95	-

Legend of Kyrandia

Neues aus der Westwood-Schmiede (Eye of Beholder 1 und 2). Ein graphisch und inhaltlich geniales Fantasy-Adventure der ganz besonderen Art. Bald(?) auch in dt

PC 89,95 AMIGA 79,95* Atari ST i.V.

	PC	Amiga	ST
Planets Edge	84,95	69,95*	-
Planets Edge ++	94,95	i.V.	-
Pools of Darkness	74,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95*	-
Police Quest 1 VGA +	89,95*	i.V.	-
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	-
Populous 2 +	i.V.	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95*	39,95*
Powermonger +	84,95	49,95	49,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95
Prophecy of the Shadow	69,95	69,95*	-
Push Over +	74,95	69,95	74,95*
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	i.V.	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 +	89,95*	i.V.	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	89,95
Rampart +	84,95	i.V.	-
Realms +	84,95	74,95	79,95
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder	49,95*	i.V.	-
Rex Nebular	99,95*	i.V.	i.V.
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Robosports	89,95*	-	-
Roland LAPC-I	899,-	-	-
Rookies +	i.V.	74,95*	79,95*
7 th Guest	89,95*	i.V.	i.V.
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	?????
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	-
Sensible Soccer +	i.V.	69,95	74,95
Shadowlands +	84,95	74,95	79,95
Shanghai 2	84,95	74,95*	-
Sherlock Holmes +	89,95*	i.V.	-
Siege	84,95	i.V.	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*	?????
Sim Life	89,95*	i.V.	-
Soundblaster 2.0 ++	289,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	499,-	-	-
Soundblaster CD ROM ++	699,-	-	-
Sound-Galaxy-Card	299,95 mit 2 Boxen		
Space Crusade +	84,95*	69,95	74,95
Space Max ++	79,95	69,95	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	89,95	-
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.	-
Special Forces +	94,95*	84,95	89,95
Spellcraft	89,95*	-	-
Spelljammer	74,95*	i.V.	-
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Star Control 2 +	89,95*	i.V.	-

Himmmmlische Preise

	PC	Amiga	ST
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2	69,95	69,95	-
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	i.V.	-
Steigenberger Hotel ++	74,95	69,95	-
Strike Commander +	89,95*	-	-
Striker +	-	69,95	74,95
Task Force 1942	89,95*	i.V.	-
Theatre of War +	89,95	-	-
The Dark Half	89,95	-	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	199,95	-	-
Treasures of Savage Frontier	74,95	69,95	-
Treasures of Savage Frontier ++	89,95*	i.V.	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	69,95	69,95*	-
Ultima Trilogie (4-6)	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 The Black Gate +	79,95	-	-
Ultima 7-1 The Black Gate ++	i.V.	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss ++	i.V.	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	79,95	-	-
Uncharted Waters	99,95	-	-
Utopia ++	84,95	74,95	79,95
Utopia - New World ++	i.V.	39,95	39,95
Vikings-Field of Conquest+	i.V.	74,95*	-
Vroom +	-	69,95	74,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Wing Commander 1 Sammlung	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	-	-
Wing Commander 2 ++	89,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungen	44,95	-	-
Wizardry 6 Bane of Cosmic F.	49,95	79,95	-
Wizardry 6 ++	84,95	79,95	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	89,95*	i.V.	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80*	-
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Fate	39,95	-
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Harpoon Battle Book	-	49,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7 Teil 1	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra, Lucasfilm, SSI, Origin u.v.m.

»»» Dark Sun «««

Die neue, komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte Graphiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark Sun nicht nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen.

PC 74,95 AMIGA i.V.

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE	
AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Blood Bowl (Fantasy-Football) +	99,95
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	109,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	119,95
Siege +	59,95
Starquest ++	109,95

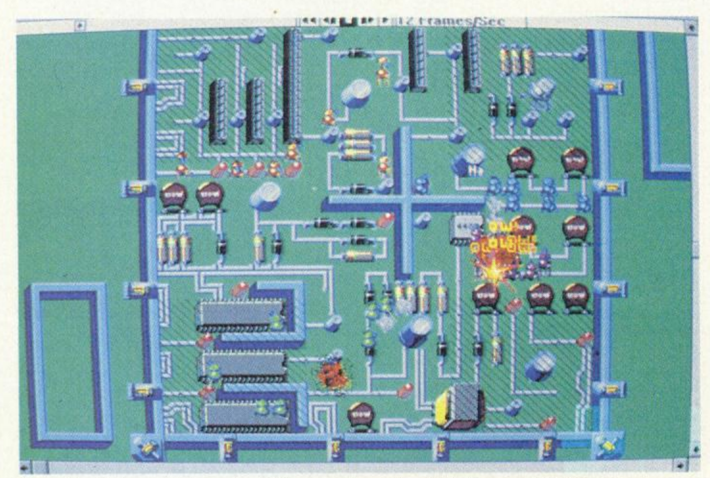
300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu, Starwars u.v.m.

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten ,bis 200 DM: 8,50 DM , bis 300 DM: 6,50 DM , bis 400 DM: 4,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (14.08.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladenlokal mitten in Kreuzberg. Inhaber : TRAUMFABRIK SPIELE GmbH

Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 150

Heavy Metal



Zum Austoben stehen drei Arenen in zehn Größen zur Verfügung

Super

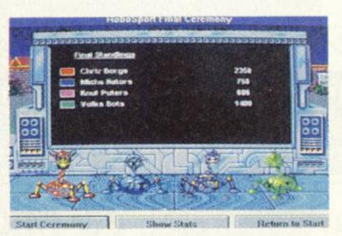
Knuts letzter Raketenwerfer blubberte noch einmal kurz auf und verglühte nach drei Salven meines Heckenschützen... über drei Tage wechselten wir kein Wort miteinander. Der Kampf allein gegen den Computer ist genial, im Mehrspielermodus läuft *RoboSport* zu Höchstformen auf. Da *RoboSport* als Agressionsventil der Zukunft angelegt wurde, bleibt von moralische Bedenken nicht viel übrig. Die Grafik ist ziemlich abstrakt, dafür sehr übersichtlich und praktisch. Kleine Animationen wurden mit viel Witz gestaltet. Soundblaster-Besitzer sollten schon mal die Ohren spitzen, die Digi-Kulisse schließt von Bombenexplosionen bis zum "Help"-Schrei alles ein. Im Vergleich zu anderen "Maxis"-Strategiespielen wie *Sim Ant* oder *Sim Earth* ist *RoboSport* bedeutend actionlastiger. Die *RoboSport*-Menüs sind typisch "Maxis"-intelligent, Einsteiger tragen ihren Namen ein und starten durch. Experten finden diverse Untermenüs und können sich ihr Spiel gestalten. Wer die gefährliche Mischung aus Strategie, Schach und Kampfsimulation in die Finger bekommt, sei gewarnt, denn die Motivation ist endlos.

RoboSport

Menschen sehnen sich nach sinnloser Gewalt und Zerstörung. Sie finden Freude an der Planung und Ausführung von Kampfhandlungen. Sie brauchen Krieg." Ein Auszug aus den *RoboSport*-Regeln des Jahres 2020. Denn jetzt ist es den Robotern endlich klar: Der Mensch, ihr Vorgänger, gab zwar den Robotern Intelligenz, vergaß sich dabei aber selbst. Nun hat jede Lebensform, egal ob biologisch oder mechanisch, das Recht, ihre innersten Triebe auszutoben. Was tun, überlegten die Roboter und programmierten zum Schutz der Menschen, des Planeten und ihrer selbst, ein neues menschliches Kräftemessen. Jeder Teilnehmer darf in einem Spiel holographische Projektionen waffenstarrender Roboter steuern.

Die Simulation des Roboterkrieges findet in einem abgegrenzten Terrain statt, der letzte Überlebende ist Sieger. Es ist der Wettkampf des 21. Jahrhunderts, eine computergesteuerte Kampfsimulation, die taktische Züge mit purer Action verbindet. Die Roboter nennen es *RoboSport*.

Das Spiel gliedert sich in drei Phasen: das Setup, die Programmierung und den Film. Im "Setup Mode" wählt Ihr Euer Team, Euren Gegner (maximal drei Menschen oder Computer) und die Art der Auseinandersetzung. Im "Edit Mode" ist eiserne Kreativität gefragt, jeder einzelne Roboter bekommt seinen Auftrag. Damit die Orientierung nicht verloren geht, könnt Ihr Eure Mannen direkt im Kampffeld laufen, scannen (Blickwinkel drehen), schießen, Bomben legen oder zappen (spezielle Hochspannungswaffe für kurze Entfernungen) lassen. Da Ihr Eure Gegner nur seht, wenn Ihr sie im Scanner (Roboterauge) habt, ist Eure ganze Kombinationsgabe gefordert: Steht der Gegner in dieser Ecke, neben diesem Auto oder kommt er gar von hinten? Habt Ihr den Kampfpfad für jeden Eurer Eisenmannen festgelegt, ist die Programmierarbeit beendet. Der Computer berechnet seine Züge und serviert Euch einen Film. Hier laufen alle Aktionen gleichzeitig ab, die Roboter aller Teams springen blechern durch die Arena, sprengen, schreien oder brechen in wildes Gelächter aus. Sind noch Überlebende im Team, beginnt die nächste Runde.



Statistikfans dürfen über jede Menge Auswertungen applaudieren

RoboSport ist ein Multi-Player-Spiel; per seriellem Kabel oder Modem könnt Ihr zwei, im Netzwerk vier Rechner koppeln. *cd*

Die direkte Konfrontation: gegnerische "Missile-Robots" knacken die letzten Verteidiger.

Genre: Strategie
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Maxis

MS-DOS 80 %

Grafik: 39 % Sound: 52 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 2 MB, Windows, Hercules
Unterstützt: EGA, VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Maus, Netzwerk
Geplant für: Amiga


POWER GAMES
GAME BOY
SUPER NES
NES
TOP GEAR
DÉJÀ VU
Shadowgate
SWORD OF HOPE
BLOWOUT
MICKEY MOUSE
SNOOPY'S MAGIC SHOW
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
KEMCO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Ausschließlicher Vertrieb durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH
Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 - 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 - Fax: 040/3 56 08-213 - Tlx: 216 1931 mit d
Original Nintendo Qualitätssiegel
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

Matt und Met



Nordmannpower: Odin auf dem Weg zum rettenden Feld in der Ecke (MS-DOS/VGA)

Ragnarök

Die nordischen Göttersagen lieferten für so manches Spiel einen brauchbaren Hintergrund. Das Brettspiel mit und um die nordische Sagengötterschar ist eine Mischung aus Go, Schach und Dame. Dabei stehen sich die gegnerischen Parteien nicht Auge in Auge gegenüber, sonder werden in einem Doppelkreis aufgestellt. Konkret finden die Guten um Gott Odin im Mittelteil und die Bösen um Loki an den Rändern des Brettes ihren Platz. Die Aufgabe des weißen Spielers: Die Odinfigur heil in eine der vier Ecken des Spielfeldes schleusen. Der Widersacher mit den schwarzen Figuren versucht genau das zu verhindern. Dem Spieler stehen verschiedene Figuren zur Verfügung. Das Fußvolk, eine Art nordischer Bauer und verschiedene Offiziere (eine Art Wikinger-Springer oder Normannen-Turm). Beim Schlagen von Figuren bietet *Ragnarök* Ungewöhnliches: Abhängig von der Stärke der beteiligten Figuren muß die zu schlagene Figur von zwei bis drei feindlichen Figuren umzingelt werden. *Ragnarök* läßt sich allein gegen einen Computergegner mit mehreren Schwierigkeitsgraden oder gegen einen Freund spielen. *cd*

Genre: Strategie
Hersteller: Mirage
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mirage

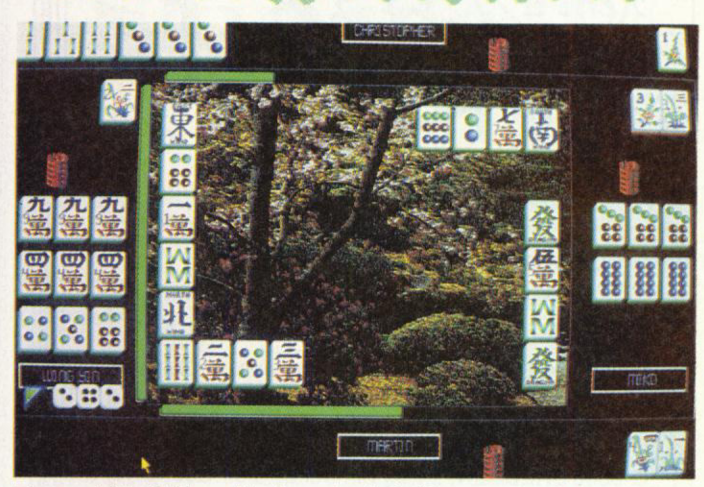
MS-DOS 68 %

Grafik: 60 % **Sound: —**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga, ST

gut

Das nordische Figurenschieben gegen einen Freund oder den Computer birgt eine Menge Überraschungen in sich. Wem Schach zu trokken und Dame zu lasch ist, findet bei *Ragnarök* eine willkommene Alternative. Die unterschiedlichen Zugvarianten der Spielfiguren erlauben fein abgestimmte Taktiken. Aber Obacht: Der Computergegner zieht ganz schön gewitzt: Kaum glaubt man einen Weg gefunden zu haben, wird die hoffnungsvolle Situation durch eine, prompt herbeigezogene, Figur vereitelt. So unterhaltsam die nordische Brettkeilerei auch ist: Erst im Duett mit einem Kumpel fährt *Ragnarök* zur Hochform auf — allein wird's auf Dauer etwas öde. Deshalb nur ein "Zweier".

China Crises



Eine perfekte Mahjong-Version, aber kein überragendes Spiel

Mahjong Pro

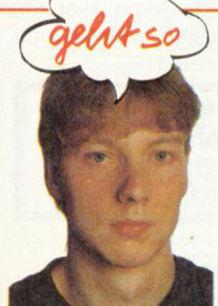
Man sagt, es stammt aus China und wird von weisen, alten Männern gespielt: Mahjong. Das rätselhafte Spiel mit den *Shanghai*-Steinen kennt in Fernost auch heute noch jedes Kind und ist besonders in Japan außerordentlich populär. Daß Mahjong selbst den Fortschrittshörigen Amerikanern ein Begriff ist, beweist das Spiel *Hong Kong Mahjong Pro*, das aus den US-Headquarters von Electronic Arts stammt.

Das Programm wurde für den Solospieler konzipiert und offeriert Euch zwölf unterschiedlich starke Gegner. Netterweise werdet Ihr sowohl via Anleitung, als auch mittels eines "Tuturial"-Programms mit den Mahjong-Regeln vertraut gemacht. Im wesentlichen ist Mahjong eine komplizierte Form von Rommé mit etlichen Spezialregeln. Ebenso wie bei diesem Kartenspiel kommt dem Glück hier eine bedeutende Rolle zu. Es wird zwar behauptet, daß sich im Lauf von vielen Spielrunden der bessere Steinchenleger durchsetzt, doch bleiben dem Anfänger die tiefsinnigen Strategien verborgen. *Hong Kong Mahjong Pro* unterstützt übrigens Super VGA — Expanded Memory vorausgesetzt. *mg*

Genre: Glücksspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Electronic Arts

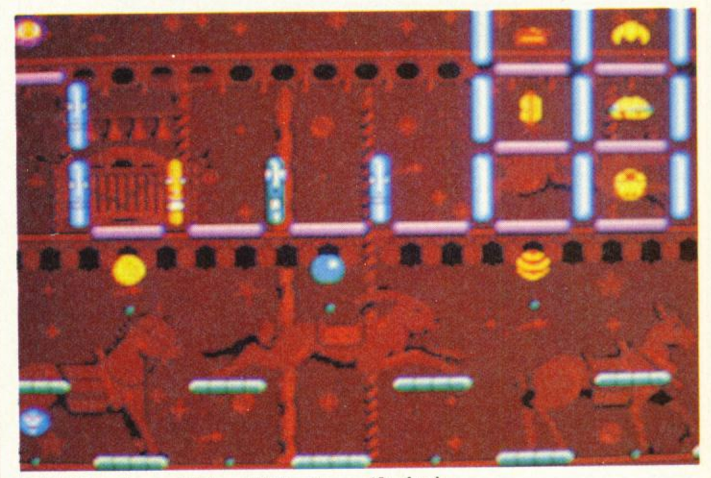
MS-DOS 59 %

Grafik: 52 % **Sound: 16 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA, Maus
Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland
Geplant für: —



Nachdem ich die Regeln intelligenter Anleitung und Tutorial kapiert hatte, fand ich zumindest kurze Zeit Gefallen an dem Spiel — als *Shanghai*-Fetischist nichts Ungewöhnliches. Die professionelle Aufmachung, eine durchdachte Benutzerführung und nicht zuletzt die stilvolle Grafik überredeten mich zu ausführlichen Testpartien. Allerdings reifte in mir (trotz Sympathie für das Produkt) langsam die Überzeugung, daß das Glück eine allzu dominante Rolle spielt. Mahjong-Interessierte sollten sich zunächst eine Public-Domain-Variante besorgen. Wer auf den Geschmack gekommen ist, darf sich das durchgestylte und edel verpackte Profi-Mahjong kaufen.

Gib mir die Kugel!



Schlaf Bumby, schlaf endlich ein... (Amiga)

Bumpy's Arcade

Früher wurde Kindern vor dem zu Bett gehen ein schauriges Märchen erzählt. Im Zeitalter der Elektronik dachte sich Spielehersteller Loriciels ein passenderes "Einschlafmittel" aus: *Bumby's Arcade Fantasy*. Ein kugelförmiger Smilie, hier Bumpy genannt, wird von Euch durch im "Sandmännchen-Look" gestaltete Spielstufen gesteuert. Hier ist das Sammeln leckerer Betthupferl wie Eisriegel, schleifengeschmückte Päckchen, lila Plüschhasen oder großrädrige Holzautos, gefragt. Habt Ihr das gesamte Spielzeug abgeräumt, öffnet sich ein Loch, durch das Bumby in einen Auswahlbildschirm entschlüpft, in dem Ihr aus einer Gruppe den nächsten Level anwählen dürft — sind alle geschafft, gibt's ein Paßwort, und die nächste Gruppe muß gemeistert werden. Natürlich fallen die punkteträchtigen Kostbarkeiten Bumpy nicht von allein in den kugligen Schoß. Im Laufe seiner Karriere begegnen ihm ständig Hindernisse. Harmlose Arten wie Ventil-, Eis-, Feder-, Trugbild-, Magnetplattformen behindern Bumpy nur. Mit Spitzen versehene Plattformen schlitzen Bumby's zarte Kugelhaut auf.
cd

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciels
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Loriciels

AMIGA 35 %

Grafik: 41 % **Sound: 34 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für:

na ja

Bumpy's Arcade Fantasy erfüllt seinen Zweck absolut zuverlässig: Schon nach kurzer Zeit überkommt den Spieler die Müdigkeit und man sinkt am Bildschirm in einen süßen Schlummer. Die Programmierer dieser digitalen Schlafpille schafften es tatsächlich, so ziemlich alles falsch zu machen. Die Spielstufen sind ziemlich öde und wenig abwechlungsreich, die Grafik beschränkt sich auf ein paar häßliche Hintergrundbilder und hier und da eine lasche Plattform. Noch schlimmer wird's bei der akustischen Untermalung: Der gerade vor Langeweile eingeschlummerte Tüftler, wird vom nervigen Sound im Sekundentakt aus dem Schlaf gerissen.





Chaud-Soft

Rajiv Chaudhry
Gurtenweg 50
CH-3074 Muri/Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64, Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES, Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.

Telefon ab 17.00 Uhr 0041/(0)31/9510629

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abondoned Places	69,90	-	**Aces of the Pacific**	**78,90**
Airbus 320	88,90	88,90	**A-Train engl.**	**a.A.**
Amberstar	74,90	74.90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	**44,90**	**-**	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	Cruise for a Corps	76,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	**Darkseed**	**94,90**
Das schwarze Auge	**74,90**	**74,90**	**Darklands**	**99,90**
Der Patrizier	**74,90**	**-**	**Das schwarze Auge**	**84,90**
Dune	**69,90**	**-**	**Der Patrizier**	**84,90**
Dynablaster	**68,90**	**-**	**Dune**	**74,90**
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eternam	86,90
Eye of the Storm	**69,90**	**-**	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire + Ice	**64,90**	**-**	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	**69,90**	**-**	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Gobliiins	68,90
Global Effect	78,90	-	Gods	72,90
Gobliiins	68,90	68,90	**Grand Prix Unlimited**	**82,90**
Harpoon 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Heart of China dt.	78,90	-	Hardball III	79,90
Hook	**69,90**	**-**	Harpoon 2	84,90
Humans	**a.A.**	**-**	Hyperspeed	92,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	**Indiana Jones 4**	**82,90**
Jaguar XJ 220	62,90	-	Indiana Jones Adv.	68,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	**Laura Bow II**	**84,90**
Jim Power	62,90	-	**Leather Goodnesses of Phobus**	**109,90**
John Madden Footb.	59,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Lemmings	72,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings Data Disk	49,90
Lemmings	58,90	58,90	Life & Death 2	68,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Links	78,90
Mad TV	78,90	-	Links Troon North	44,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	L´empereur	88,90
Monkey Island II	**84,90**	**-**	Might & Magic 3 dt.	82,90
Pazific Islands	69,90	69,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Police Quest 3	78,90	-	**Push Over**	**64,90**
Pools of Darkness	69,90	-	Railroad Tycon	82,90
Populous 2	68,90	68,90	Sim Ant	78,90
Push Over	**64,90**	**64,90**	Space MAX	72,90
Risky Woods	**64,90**	**-**	Special Force	78,90
Sensible Soccer	**62,90**	**-**	Star Trek	74,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Ultima 7	82,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space MAX	68,90	-	Wing Commander 2 dt.	94,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Special Force	78,90	78,90	**Wing Commander Coll.**	**99,90**
Ultima 6 engl.	69,90	-		
Vroom Data	**42,90**	**42,90**		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00
John Madden (US)	93,90
E.A. Hockey (D)	119,90
Golden Axe 2	107,90
Taz Mania	96,90
Game Gear	
Sonic (D)	76,90
Donald Duck (D)	79,90
Devilish (US)	76,90
Mickey Mouse (D)	69,90
Master Gear Adapter	59,90
Sega - Master	
Asterix	94,90
Sonic (D)	89,90
Bubble Bobble (D)	89,90
Mickey Mouse (D)	92,90
Moonwalker (D)	92,90

Game Boy	
Adventure Island	69,90
Batman	73,90
Boulder Dash	52,90
Bugs Bunny 2	67,90
Souner R.C. Pro Am	59,90
Nintendo N.E.S.	
Bubble Bobble	84,90
Puzznic	79,90
Blue Shadow	93,90
Dragons Lair	104,90
Mega Man 3	99,90
Rygar	77,90
Atari Lynx	
Awsome Golf	79,90
Viking Child	79,90
Quix	79,90
Xibots	78,90
Cyperball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Krümelmonster

Rotzfrech: Die *Tiny Skweeks* schneiden eine Grimasse nach der anderen.

Tiny Skweeks

Nachdem die allseits bekannten Kuschelmonster, auch Skweeks genannt, fleißig Kinder gezeugt haben, bekommt Ihr es mit der frechen Meute, den *Tiny Skweeks* zu tun. Diese vielfarbigen, unaufgeklärten und ständig Fratzen schneidenden Rollmöpse müssen in zehn grafisch verschiedenen Welten zehn Levels zum jeweils farblich passenden Ausgang geleitet werden. Die Sache hat jedoch einen Haken: In den von oben gezeigten Räumen laufen die Skweeks einmal angeschubst, bis sie auf ein Hindernis oder auf einen Skweek-Kollegen stoßen. Mit Joystick, Maus oder Tastatur bewegt Ihr einen Cursor auf das gewünschte Tier und bewegt es über das Spielfeld. Eine Menge taktisches Gespür ist vonnöten, um jeden Skweek an den zu seiner Fellfarbe passenden Ausgang zu bewegen: Um ihn in eine andere Richtung zu schubsen, gibt es Teleporter, Förderbandpfeile oder man verschiebt ihn. Die Extras polieren das magere Zeitlimit auf oder bieten ein Zusatzleben.

Habt Ihr ein Level erfolgreich gemeistert, gibt's zum Dank ein Paßwort und das nächste Level darf begonnen werden. *kn*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Loriciels
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Loriciels

AMIGA 50 %

Grafik: 56 % **Sound: 52 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: ST

geht so

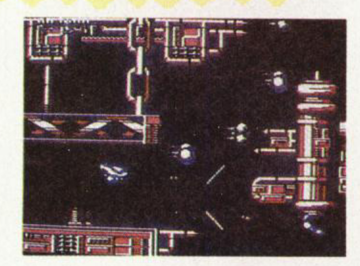
Tiny Skweeks bietet anfangs soliden Grübelspaß, gewürzt mit einer herzhaften Prise Geschicklichkeit. Die Levels sind jedoch etwas lieblos gestaltet. Einige veranlassen den Spieler zum frustrierten Abschalten, andere zum gemütlichen Gähnen. Grafisch beeindrucken lediglich die niedlichen Animationen der Helden und die wunderschönen Zwischenbilder. Musikalisch geht's ebenfalls recht simpel zur Sache: Zehn kleine Melodien, die bei wiederholtem Hören gewaltig nerven. Die Güte der Spielidee geht somit in der Fülle kleiner, aber zahlreicher Mankos unter. Dank ungenauer Steuerung sinkt die Motivation ins Mittelfeld. Glatter Denkspieldurchschnitt.

Vorsprung durch Technik

Catalypse



Spiele für den C64 werden vor allem von großen Firmen immer schlampiger "runterprogrammiert". Vorbei scheinen die Zeiten solcher Actionreißer wie *Armalyte*, *Hawkeye* oder *IO*. Die kleine italienische Firma Genias faßte sich ein Herz und programmierte die Horizontalballerei *Catalypse*. Die T2E Catalypse ist der neueste Raumer der intergalaktischen Föderation. Auf dem Planeten Clio gibt's Stunk, und Ihr werdet mitsamt dem Prototyp der kleinen Kampfmaschine dorthin geschickt, um ordentlich aufzuräumen. Durch fünf lange Levels mit fünf gigantischen Obermotzen wird geschossen. Neben Satelliten warten in kleinen Extrakügelchen dicke Laser und fette Streuschüsse. *Catalypse* zeichnet sich vor allem durch technische Vollkommenheit aus: etliche (übereinandergelegte) Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm, ohne daß der C64 in die Knie geht. Hinzu kommt die stellenweise phantastische Grafik, eine witzige Musik und nette Endgegner. Einzig die innovative Ideenvielfalt eines *Hawkeye* oder ein Zweispielermodus à la *Armalyte* fehlen zur absoluten Spitze. *kn*



Sprites en masse: *Catalypse* erinnert an alte Zeiten.

Genre: Action
Hersteller: Genias
Zirka-Preis: 60 Mark
Testmuster: Genias

C64 72%

Grafik: 77% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: —
Unterstützt: —
Geplant für: —

Harakiri

Dojo Dan



Irgendwo hinter den sieben Bergen liegt das kleine Land Banzaari. Seine Bewohner werden seit sie denken können vom bösen Valrog geknechtet. Um dem Schrecken ein Ende zu setzen, veranstalten die Banzaaris ein jährliches Kampfsportfest, dessen Sieger die zweifelhafte Ehre zuteil wird, sich in direktem Kampf mit Valrog zu messen. Dummerweise habt Ihr dieses Turnier gewonnen und begebt Euch in Gestalt des kleinen Karatekas Dan durch 20 in alle Richtungen scrollende Levels. Via Knopfdruck drescht Ihr auf Valrogs Gesellen ein oder gebt den Bösewichtern einen ordentlichen Fußtritt. Unterwegs lagern in magischen Gefäßen diverse Extras (Schilde, Karten) und Energieauffrischer. *Dojo Dan* ist auf den ersten Blick ein verspieltes Jump'n'Run mit witziger Grafik. Doch schon nach den ersten Minuten folgt die Ernüchterung: Die äußerst schwammige Steuerung, ständig wiederaufstehende Monster und eine Vielzahl unfairer Stellen frustrieren selbst geübte Karatekas. Dans Reichweite ist unter aller Kanone, seine Angriffe würden selbst unsere Oma nicht erschrecken. *kn*



***Dojo Dan* weiß kaum, wo er zuerst hinhauen soll**

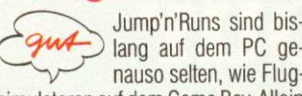
Genre: Action
Hersteller: Europress
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Europress

AMIGA 42%

Grafik: 60% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: —

Die Masche mit Tasche

Magic Pockets



Jump'n'Runs sind bislang auf dem PC genauso selten, wie Flugsimulatoren auf dem Game Boy. Allein die britischen Programmierkultis, The Bitmap Brothers, setzten *Gods* erstaunlich gut für den PC um. *Magic Pockets* heißt ihr zweites Jump'n'Run und macht auf MS-DOS-Computern ebenfalls eine grandiose Figur.

Ihr lauft als Bitmap Kid durch die Innereien seiner Hosentaschen, in denen seine angebeteten Spielsachen auf Nimmerwiedersehen verschwunden sind. Mit Joystick oder Tastatur steuert Ihr den kleinen Rapper durch unzählige Taschenland-Levels, an deren Ende eines seiner Lieblingsspielzeuge wartet. Auf Knopfdruck wirft er einen Wirbelwind von sich, der die zahlreichen Feinde einfach aufsaugt. An Extras warten neben allerlei Naschereien Fahrräder und Helme, mit denen gewarpt, geschossen oder sich unsterblich gemacht werden darf.

Magic Pockets glänzt mit niedlicher Grafik, schönen Ideen und mit einem, teilweise neuen Level-Aufbau. Der gehobene Schwierigkeitsgrad sorgt für hohe Motivation. *kn*



Bitmap Kid dreht auf: Jede Menge Feinde in den eigenen Taschen.

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Joystick (Lübeck)

MS-DOS 78 %

Grafik: 76 % Sound: 64 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: XT mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick
Bereits erschienen: Amiga, ST

Inselspringer

Mega lo Mania



Lange hat's gedauert, endlich ist sie fertig, die Umsetzung von *Mega lo Mania*. Erfreulicherweise hat sich das Warten gelohnt, denn Gremlin hat eine tadellose MS-DOS-Version hingelegt. Gleich 29 Inseln, versteckt in neun Epochen der Menschheit, muß unsere Pixeltruppe erobern. Die kleinen Helden werden, ähnlich wie bei *Populous*, mit Icons am Bildschirmrand auf Trab gehalten. Je nach Insel ziehen wir gegen bis zu drei Computergegner in die Schlacht. Es gewinnt derjenige, der alle Armeen und Gebäude der anderen Parteien beseitigt. Zum Glück führt nicht tumbes Prügeln zum Sieg, sondern nur Kalkül und Nachdenken. Wesentlicher Bestandteil des Spiels ist das zielsichere Erfinden von neuen martialischen Gerätschaften. Dafür müßen wir einen Teil der Truppen zum Erfinden abstellen und außerdem über die nötigen Rohstoffe verfügen.

Auch die MS-DOS-Version überzeugt durch glasklare deutsche Sprachausgabe, eine tadellose Steuerung und bunt-witzige Grafiken. *Mega lo Mania* ist das richtige für Leute, die *Populous* bereits im Schlaf beherrschen. *vw*



Bunt und lebensfeindlich: Insel Nummer eins

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Gremlin

MS-DOS 80 %

Grafik: 70 % Sound: 72 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Bereits erschienen: Amiga, ST

Super Tetris

Nach dem PC-Remix des altbekannten *Tetris*-Prinzips, dürfen auch Amiga-Besitzer wieder bunte Klötzchen stapeln. Das Spielkonzept gleicht der PC-Version wie ein Stein dem anderen. Die Hintergrundbilder sind etwas farbloser, der Sound ein wenig peppiger und der Spielfluß leider etwas sehr zäh. *Tetris*-lose Amiga-Besitzer mit mindestens 1 MB Speicher sollten trotzdem ranklotzen. *cd*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 64 %

Grafik: 52 % Sound: 52 %
Schwierigkeit: einstellbar



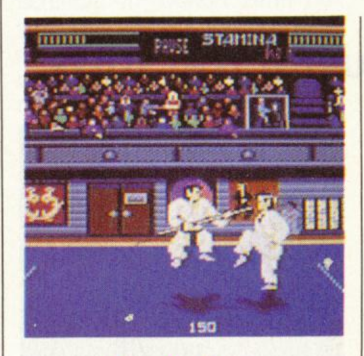
Dark Queen of Krynn

Mit dem letzten Spiel der *Krynn*-Trilogie fahren SSI's Rollenspielmacher nochmal zur Hochform auf. Eine gehaltvolle Story und technischer Feinschliff heben die *Dark Queen of Krynn* über die letzten AD&D-Spiele hinweg. Besonders famos: Das Untwerwasser-Dungeon, das auch auf 1-MByte-Amigas nichts von seiner feuchten Faszination verloren hat. Ein würdiges Finale. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 75 %

Grafik: 76 % Sound: 58 %
Schwierigkeit: einstellbar



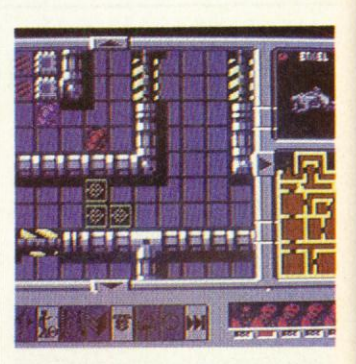
Budokan

Nach gut zwei Jahren kommt der Kampfsportklassiker *Budokan* für den C 64 angesaust. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Ein Turnier muß in vier fernöstlichen Kampfsportarten gewonnen werden. Vorher darf fleißig trainiert und sogar auf einen Freund eingeprügelt werden. Die unglaubliche Bewegungsvielfalt Eurer Kämpfer blieb zum Glück erhalten. Hübsche Grafik und passender Sound festigen den guten Gesamteindruck. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64 73 %

Grafik: 68 % Sound: 54 %
Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

Gremlins Umsetzung von Milton Bradleys Brettspiel *Space Crusade* ist auch auf dem C 64 hervorragend spielbar. Die kleine Maschine denkt zwar zwischen den Zügen etwas länger nach, kommt aber bald zu den gleichen Ergebnissen. Natürlich paßt auch die stark abstrakte Grafik sehr gut zu den Hardwarefähigkeiten von Commodores Kleinstem. Ein ungewöhnliches Strategiespiel mit spannendem Science-fiction-Hintergrund. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64 68 %

Grafik: 57 % Sound: 30 %
Schwierigkeit: mittel

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 7080 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**

Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Georgswall 3, **3000 Hannover**

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Westling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Strider	131,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainement-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Chessmaster	84,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Anbition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Batmans Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften !

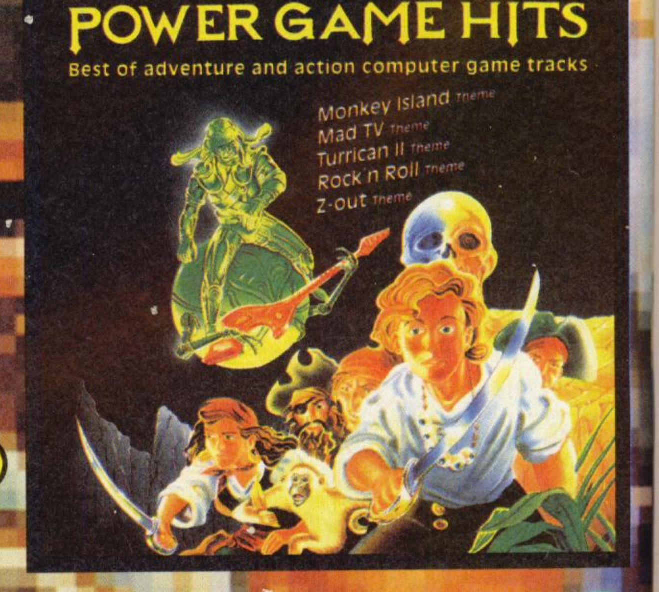
POWER GAME HITS

BEST OF ADVENTURE AND ACTION COMPUTER GAME TRACKS

Zum ersten Mal die Mega-Computer-Hits auf CD!

Mit den Highlights:

- Monkey Island Theme
- Mad TV Theme
- Turrican II Theme
- Rock'n' Roll Theme
- Z-Out Theme
- u.v.m.



Absender/Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift*

* Bei Minderjährigen Unterschrift der Eltern

Hiermit bestelle ich (Verrechnungs-/Euroscheck füge ich bei):

Stück ____________ CD Power Game Hits DM 32,90 (Preis inkl. 14% Mwst.)

Zuzüglich 4,-DM Porto/Verpackungskosten
Lieferung innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Bestellung

Ab drei Tonträgern Porto & Verpackung frei!

Ab sofort zu bestellen bei Eurostar direct

Kaiser-Friedrich-Promenade 127 • 6380 Bad Homburg

EUROSTAR
SCHALLPLATTEN GMBH
6380 BAD HOMBURG



Das Sommerloch ist kaum vorbei, rotieren schon wieder die Diskettenpreßwerke der Softwarehersteller auf Hochtouren. Viele Firmen schütteln jetzt noch schnell die letzten Szenariodisketten für die berühmten oder weniger bekannten Spiele des vergangenen Jahres aus dem Ärmel, bevor das heiße Weihnachtsgeschäft mit brandneuer Software beginnt. Diesmal mit von der Szenariopartie: *Special Operations 2*, die *Do 335 Tour of Duty* und *Utopia: The new Worlds*.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von **mangelhaft** über **für Fans**, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**. *mh*



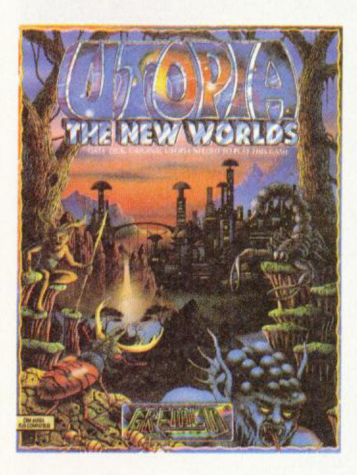
Do 335: Tour of Duty 4

Aller guten Dinge sind nicht Drei, sondern Vier, dachten sich scheinbar die Programmierer der Edelsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Mit der vierten Szenery-Diskette, der *Do 335: Tour of Duty 4* erscheint nun das letzte Zusatzflugzeug für *SWOTL*. Wie der Name schon sagt, schwingt Ihr Euch diesmal in das Cockpit der Do 335, einem deutschen Flugzeug, das nie über die Prototypphase hinauskam. Besonderes Merkmal der Do 335: das eigenwillige Design und der Antrieb. Die Do 335, auch "Pfeil" genannt, hatte sowohl in der Nase, als auch im Heck einen Motor nebst passendem Propeller.

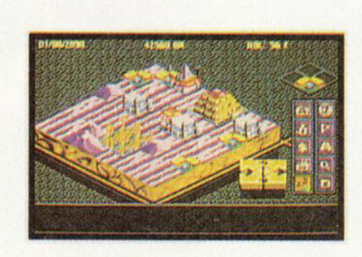
So interessant die Do 335-Pfeil auch sein mag, die *Swotl*-Szenery-Disk ist, vom spielerischen Standpunkt aus gesehen, ziemlich überflüssig. Der Fan, der alle Flugzeuge unbedingt komplett in seiner digitalen Sammlung haben möchte, kann bedenkenlos zugreifen. Alle anderen sollten den Geldbeutel nicht strapazieren und auf die nächste Lucasfilm-Simulation warten, die hoffentlich komplett und nicht scheibenweise geliefert wird.



Utopia: The new Worlds



Rund ein Jahr, nachdem besiedlungswütige Strategen die außerirdischen Welten von Gremlins *Utopia* erobert haben, schiebt das englische Softwarehaus 10 neue Szenarios in Form einer Zusatzdisk nach. In *Utopia: The new Worlds* ist im wahrsten Sinne des Wortes alles neu: Die Grafiken sind überarbeitet, es gibt einen Haufen neuer Aliens, die Euch an der Besiedlung hindern wollen, und der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend gestiegen. An Benutzerführung und Gegnerintelligenz wurde allerdings nicht gefeilt. Die Folge: Wie schon im Original, hält sich die Langzeitmotivation in Grenzen. Zudem sind 10 neue Welten ein bißchen wenig.





Special Operations II

Im Gegensatz zu den Kollegen der Firma Lucasfilm Games gehen Origins Programmierer auf Nummer Sicher. Statt nur eines einsamen neuen Flugzeuges oder besser Raumschiffes, packen diese Burschen ein wenig mehr Spiel in ihre Szenariodisketten. In *Special Operations 2*, der zweiten *Wing Commander 2*-Zusatzdiskette findet der angehende Weltallheld nicht nur ein neues Raumschiff, die martialische "Morningstar", sondern 20 frische und vor allem sehr schwere Missionen. Die Kilrathis sind ziemlich sauer und fahren mit allerlei schwerem Gerät auf, um den terranischen Piloten das Leben schwer zu machen. Da kommt die dickste Waffe der "Morningstar" gerade recht: Eine ausgewachsene Atomrakete, die die Kilrathis gleich gruppenweise aus dem All fegt. Mit von der Sf-Partie sind ein paar neue und alte Pixelkumpels, die mit Euch ins Gefecht fliegen, sowie eine fetzige Zusatzstory.

Fazit: Die *Special Operations 2* sind sicher nicht (über)lebenswichtig, aber für einen waschechten Raumpiloten (fast) unverzichtbar. Nur mit den neuen Missionen ist der *Wing Commander 2* so richtig komplett.



Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Utopia: The new Worlds	Gremlin	Amiga, ST, PC	50 Mark	durchschnittlich
Special Operations II	Origin	PC	60 Mark	empfehlenswert
Do 335 Tour of Duty 4	Lucasfilm Games	PC	60 Mark	für Fans

Donnerwetter



Durch die Ruinen einer Stadt geht's im zweiten Level



Mit Doppelschuß gegen Dreifachmonster



Unter Wasser ist die Hölle los: Feindvolk in den Tiefen monströser Ozeane

Thunder Force 4

Der Name *Thunder Force* versetzt Mega-Drive-Besitzer in ähnliche Hochstimmung, wie *Turrican* alle Computer-Freaks. Die japanischen Ballerspielexperten Tecnosoft werkelten nach einem soliden *Thunder Force 2* und dem furiosen dritten Teil fleißig an einer Fortsetzung, ebenfalls ganz im Zeichen des traditionellen Donnervogels. Wieder schwingen sich ballerspielfreudige Mega-Drive-Besitzer in den Kampfraumer, um unsere Zivilisation vor der Vernichtung zu retten. Im Weltraum gibt es Zoff mit unhöflichen grünen Tentakeln, die extra aus ihrer weit entfernten Galaxis angedüst sind, um gerade den unscheinbarsten aller Planeten, die Erde, zu unterjochen.

Euch wird der aktuelle Prototyp des neuesten Kampfschiffs unter die Nase gehalten, Ihr steigt ein, startet und findet Euch in einem klassischen Horizontal-Scroller wieder. Einige Levels scrollen zusätzlich von



So müssen moderne Actiontitel aussehen: innovativ, intelligent und nicht zu kurz. Die zehn Levels halten zwar nicht durchgehend High-End-Niveau, zaubern aber ein zufriedenes Lächeln auf die Gesichter der zuletzt arg gebeutelten Mega-Drive-Besitzer. *Thunder Force 4* überzeugt nicht nur mit bombastischer Grafik, sondern hält zudem viele Feinde und Szenarios bereit, die keine Sekunde ein "Deja vu"-Gedanken aufkommen lassen. Action satt, untermalt mit einem fetzigen Soundtrack, die das Mega Drive bis an die Grenzen ausreizt. Wer auf Ballerspiele steht, und sich dieses taktisch gehaltvolle Modul nicht kauft, der sollte sein Joypad verheizen. Mir gefällt der vierte Teil sogar noch besser als die famose dritte Episode.



Mit den richtigen Waffen sind selbst monströse Endgegner leicht in den Kosmos zurückzupusten



Beim ersten Reinschauen macht *Thunder Force 4* zunächst einen verwirrenden Eindruck: Horizontal scrollende Levels, die zudem noch hoch und runter scrollen, bieten dem Actionfreund ein gigantisches Ballergebiet mit unzähligen Feinden. Doch schon nach wenigen Minuten kommt der "Aha-Effekt": Einige Missionen lassen dem Spieler taktischen Spielraum, ob er ständig oben fliegt und dort kräftig aufräumt oder sich mit den Bodengeschützen herumplagt. Andere Levels sind für Entdecker geeignet: Zahlreiche versteckte Gänge bergen Extras oder führen in eine gnadenlose Sackgasse. Zudem fordern die unterschiedlichsten Feindformationen taktischen Extrawaffeneinsatz. Spielerisch bietet *Thunder Force 4* Abwechslung en masse. Technisch kommt die Ballerei allerdings häufig ins Stocken. Tecnosoft bietet riesige Sprites in rauhen Mengen und bringt das Mega Drive mächtig ins Schwitzen. Besonders in den ersten Levels ruckelt's an einigen Stellen, was sich besonders bei den knackigen Obermotzen als hilfreich erweist. Dutzende Parallaxebenen und Zoomspielereien kosten wertvolle Rechenzeit. Dem Spielvergnügen tut's, nicht zuletzt der gigantischen Grafik und des tollen Soundtracks wegen, keinen Abbruch: Alle Ballerspielfreunde müssen zugreifen.



Hunter: Eine nicht sehr durchschlagskräftige, dafür aber flächendeckende Waffe.

oben nach unten. Durch zehn verschiedene, von je zwei Obermotzen bewachte Missionen wird gekämpft: Haltet Ihr anfangs noch die Mieslinge von der Landung auf der Erde ab, begebt Ihr Euch im weiteren Verlauf des Spiels bis zur Zentrale des gegnerischen Imperiums, das nach eingehendem Beschuß aufgibt. Zwischendurch kämpft Ihr unter Wasser mit Quallen und Raketenfischen, in der Wüste gegen ein Technohäschen oder auf einem Lavaplaneten gegen feuerspeiende Küchenschaben.

Bei diesem feindlichen Einfallsreichtum hilft nur ein ausgefallenes Extrawaffensystem, das unter anderem Sichellaser, Rückschüsse, Satelliten, Schilde und einen effektiven Suchlaser enthält. Diese werden nach Beschuß diverser Extrakanister aufgenommen und per Tastendruck durchgeschaltet. Ebenfalls per Knopfdruck sucht Ihr Euch eine von vier Raumschiffgeschwindigkeiten aus. Die ersten vier Levels sind frei anwählbar. *kn*

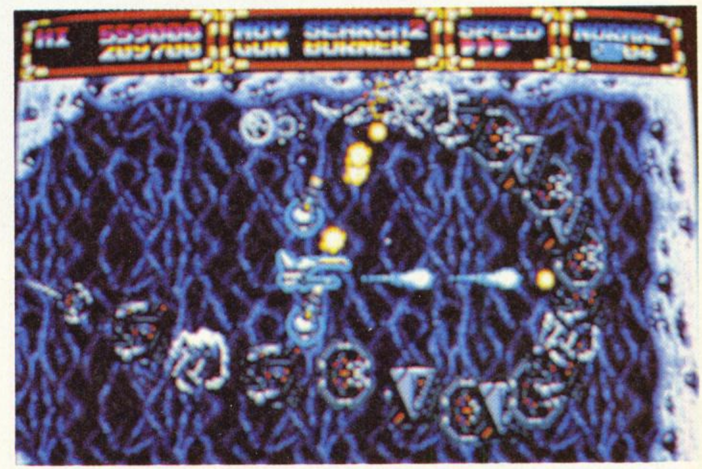
Genre: Action
Hersteller: Tecnosoft
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: CWM

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 84% **Sound: 79%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japan-Import, läuft nur auf Japan-Konsolen

Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 135

Fehlerloses Feuerwerk



Der *Hellfire*-Nachzieher klotzt mit satten elf Levels

Gleylancer

Für actionorientierte Mega-Drive-Besitzer hat der Name NCS einen guten Klang: Seit den Anfängen des Mega Drives mit von der Modulpartie, steigerte sich das japanische Softwarehaus vom bedeutungslosen Mitläufer zum sicheren Hitlieferanten. Spätestens seit den Actionperlen *Gynoug* und *Hellfire* lecken sich Raumschiff-Fetischisten nach jeder Neuheit die Finger.

In Japan ist seit einigen Wochen NCS' neuester Horizontal-Scroller zu haben: *Gleylancer* lockt mit elf ausgedehnten Levels. Im Gegensatz zu ähnlichen Ballereien dürft Ihr schon vor Spielstart die "Intelligenz" der zwei Satelliten bestimmen. Ihr sammelt zwar erst im Spiel die nötigen Extras zur Aktivierung des Sidekick-Duos auf, doch die Bewegungsmuster der Satelliten werden vorher festgelegt. Sechs Varianten stehen zur Wahl. Im Spiel wird dank entsprechender Kapseln noch entschieden, welchen Schuß Euer Raumer von sich gibt: Laser, Bomben, Flammenwerfer, Zwei- und Fünffachschuß sind möglich. Unendliche Continues und ein ausgeprägtes Soundmenü runden die Actionorgie ab. *mg*

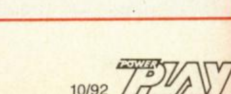
Genre: Action
Hersteller: NCS
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Fandango

MEGA DRIVE 79 %

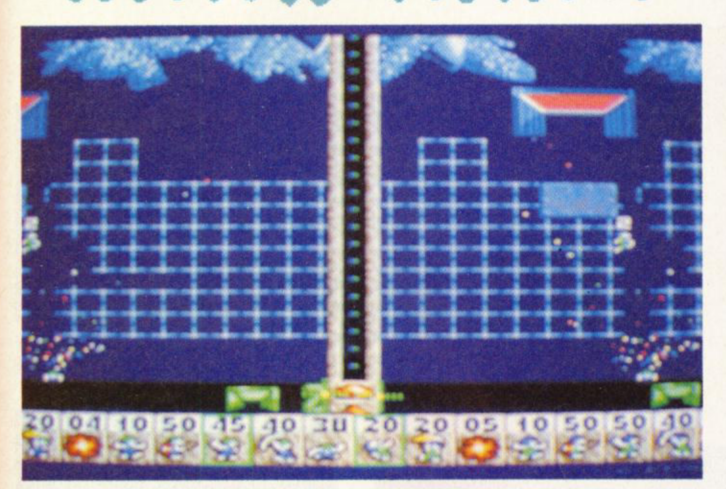
Grafik: 74 % **Sound: 70 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japan-Import

gut

Lange Zeit hat mich kein Actiontitel auf dem Mega Drive so fasziniert, daß ich ihn durchspielen mußte, ehe ich Ruhe fand. Mir gefällt *Thunder Force 4* zwar noch besser als *Gleylancer*, doch sollten sich Actionfans auch NCS' drittes Feuerwerk zulegen. Elf tolle Levels, verständliche Sprachausgabe in rauhen Mengen und ein sympathischer Levelaufbau sprechen für das Modul. Allerdings vermisse ich jegliche Art von Innovation (ein paar Extras mehr hätten ebenfalls nicht geschadet) und sämtliche Endgegner (bis auf den allerletzten) sind selbst auf "Normal" lachhaft einfach. Dafür glänzt *Gleylancer* mit tadelloser Technik und schmucker Grafik.



Pelztierretter



Kategorie: Muß man haben! *Lemmings* sind wieder unterwegs.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Lemmings

Die Computerspiel-Kultfiguren des letzten Jahres, die *Lemmings*, tummeln sich nun auch auf beliebten Videospielkonsolen, wie dem Mega Drive. Eure Aufgabe ist es, die Lemminge davon abzuhalten den Bildschirmtod zu erleiden. Dazu muß ein bestimmter Prozentsatz von maximal 100 Mininagern sicher ins Ziel des jeweiligen Levels gebracht werden. Spielt Ihr mit einem Freund, gewinnt derjenige, der die meisten Lemminge vor dem Untergang rettet. Auf dem Weg durch die, für Lemminge lebensfeindlichen Spielstufen, sind neben todbringenden Abgründen auch Steilwände, Lemminghack-Maschinen und Feuermeere zu überwinden. Zu diesem Zweck dürfen den Lemmingen bis zu acht Aufgaben gegeben werden. So laßt Ihr sie beispielsweise Brücken bauen oder Tunnel graben. Zusätzlich gibt's Spezialeigenschaften für die Lemminge: Aus einem Standartlemming wird so ein "Kletterer", "Fallschirmspringer" oder "Stopper". Aus der Kombination von "Kletter" und "Fallschirmspringer", entsteht ein Super-Lemming. Gesteuert werden die Aktionen der possierlichen Tiere über ein Fadenkreuz. Wurde die geforderte Prozentzahl im vorgegebenen Zeitlimit zum Ziel gelockt, gibt's ein Paßwort. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 85 %

Grafik: 74 % **Sound: 57 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

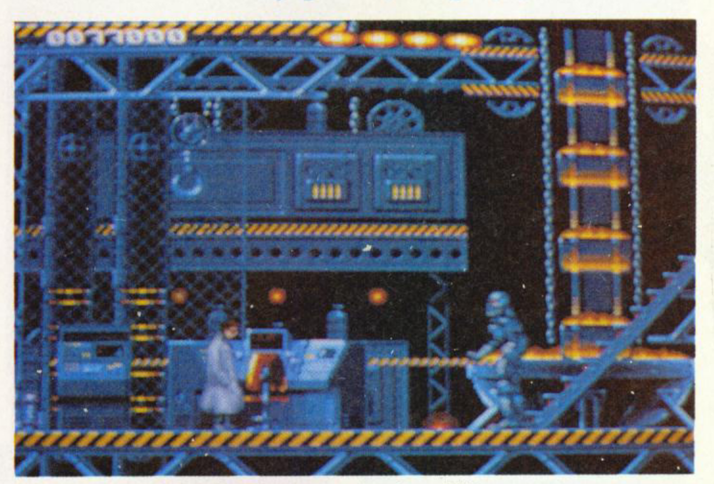




super

Endlich dürfen alle Mega-Drive-Besitzer die knuddeligen Suizidnager *Lemmings* in ihr Herz schließen. Das Spiel orientiert sich fast ausschließlich an der berühmten Amiga-Version: Witzige Grafik, allerliebste Animationen, ein gefälliger Soundtrack und das niedliche Intro lassen keine Beanstandungen zu. Musikalisch wurde das Kultspiel sogar etwas aufgepeppt. Die Steuerung entpuppt sich zwar als sehr genau, ist jedoch deutlich umständlicher als die der Super-Nintendo-Variante. Glücklicherweise können die Aktions-Icons auch im Pausenmodus angeklickt werden. Zudem wurden gegenüber der Computerversion einige Zusatz-Levels spendiert. Muß man kaufen!

Blechrüpel



Bis aufs Skelett: Der Terminator nach seiner Diät

Terminator

Als James Cameron den ersten *Terminator* drehte, schuf er einen Film, der neue Maßstäbe setzte. Keine leichte Aufgabe für die Firma Virgin Games, das Filmvorbild in ein Mega-Drive-Modul zu pressen. Ihr übernehmt die Rolle des Filmhelden Kyle Reese, Eure Aufgabe: der Schutz Sarah Connors. Der Grund: Ihr Sohn wird der militärische Führer der Menschheit im Kampf gegen die Maschinen — ein böser Blechbube, ein "Terminator", soll Sarah deswegen "terminieren". Bevor es am Ende des vierten Levels dem Oberterminator (im Film von Arnold Schwarzenegger dargestellt) an das Metallchassis geht, müssen allerlei herumstreunende Söldner, verirrte Polizisten und Molotow-Cocktail werfende Punks aus dem Weg geräumt werden. Steht Euch anfänglich nur ein kleines Bömbchen zur Verfügung, könnt Ihr später per Maschinengewehr, Zeitbombe und Pump-Action die Robotrowdies und Antisprites verschrotten.

Sobald Kyle durch Treffer oder Berührung eines Gegners seine Lebensenergie verbraucht hat, haucht er seine Continue-lose Seele aus. Glücklicherweise hinterlassen einige der zerstrahlten Feind-Sprites Flaschen, die Kyles Lebenssaft auffrischen. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 58 %

Grafik: 72 % **Sound: 74 %**
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: —

na ja

Ich liebe den Film, aber was Virgin Games aus der Zelluloidvorlage gemacht hat, ist ein Grund, den Programmierern "Arnie" auf den Hals zu hetzen.

Zumindest technisch geht hier eine Menge ab: Der Sound dröhnt knackig aus den Lautsprechern des Monitors, die Grafik ist bunt und bringt die "High-Tech"-Atmosphäre gut rüber. Spielerisch gehen dem *Terminator* jedoch die Batterien aus. Vier Levels, nur drei Gegnertypen und so gut wie keine Extras sind für ein Actionspiel der 90er nicht genug. Ein weiterer Kritikpunkt ist der viel zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad — schon nach viel zu kurzer Spielzeit steht Reese am Ende des vierten Levels.

Ballersatire



Alle vereint: Auf den folgenden Fotos findet Ihr alle 16 Ober- oder Zwischenmotze aus *Parodius*. Das niedliche Katzenschiff.



(Fast) nackt: Die Tänzerin aus Level zwei ist gut zu Fuß.



Am Ende des zweiten Levels wird das US-Wappentier gegrillt



Kußkiller: Eine Horde zarter Lippen greift unser Raumschiff an.



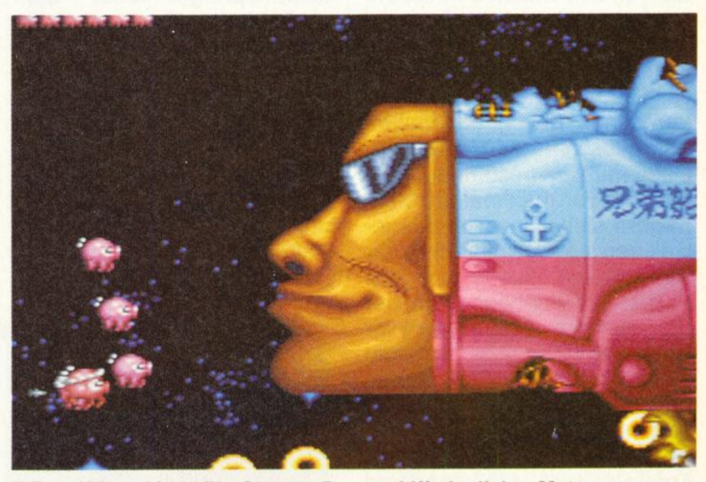
Katzenklops: Der Sumoringer trampelt heftig, wir ballern kräftig.

Parodius

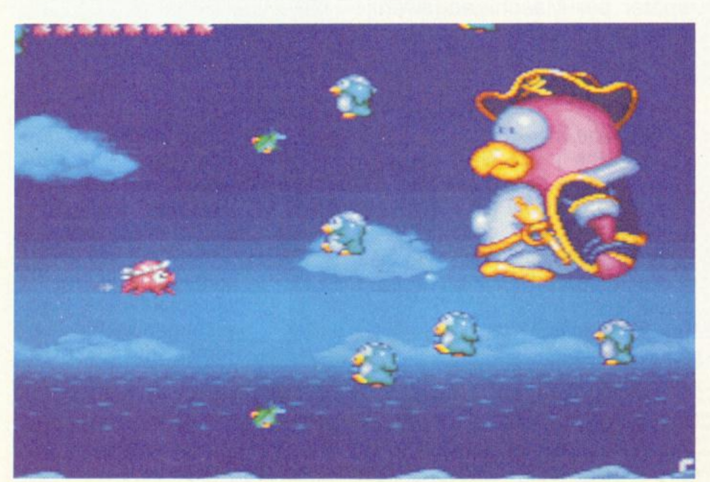
Alle Jahre wieder gibt's ein Ballerspiel, das nicht nur in seiner Klasse einzigartig ist, sondern auch für kommende Actionspielegenerationen Maßstäbe setzt. Konamis Baller-Epen der *Nemesis*-Riege gehörten schon seit 1985 zu diesen Actionvoreitern, die mit neuen Ideen für frischen Wind im Ballereinerlei sorgten. Mit einem solchen Polster an Popularität weich gefüttert, kann man es sich auch mal leisten, einen ungewöhnlichen Actionweg zu beschreiten und die eigenen Oldies, sowie das Ballergenre im allgemeinen, ganz fürchterlich auf die Schippe zu nehmen.

Mit dem Ziel, eine Symbiose aus furioser Knallerei und Veralberung zu erreichen, schufen Konamis Programmierer die erste Ballerspielparodie und stellten das Ergebnis in die Spielhalle. Der Name des Automaten: *Parodius*.

Rund zwei Jahre nach dem Erscheinen, gibt's nun *Parodius* als Super-Nintendo-Modul für zu Hause. Das Spielprinzip von *Parodius* ähnelt dem alten *Nemesis*: Durch elf vertikal scrollende Levels fliegt ihr mit einem Raumschiff von links nach rechts, ballert angreifende Spriteformationen ab und sammelt fleißig Extras wie "Speed ups", Satelliten, Luft-Boden-Raketen, Laser oder Schutzschirme. Der Clou bei *Parodius*: Ihr könnt vor dem Start aus vier Raumschiffen



R-Type läßt grüßen: Ein Giganto-Raumschiff als dicker Motz.



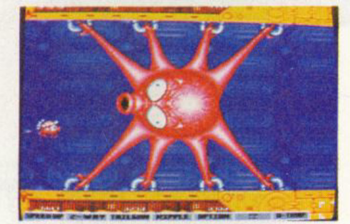
Immer auf den Nabel: Das verträgt der Piratenmagen überhaupt nicht.



Langsam werden mir die Programmierer von Konami unheimlich. Wo Kollegen von der Konkurrenz mühsam mit dem lahmen Prozessor des Super Nintendos kämpfen, kitzeln die Konami-Künstler eine weitere (fast) ruckelfreie Tonne Sprites aus dem *Parodius*-Modul. Was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig: Zahllose farbenfrohe Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm, fetzige Sprachausgabe und ein Soundtrack, der eines Orchesters würdig ist, sind in diesem Monstermodul einträchtig vereint. Spielerisch ist *Parodius* zwar "nur" ein horizontal scrollendes Shoot'em-Up, aber die zahllosen Gags und Anspielungen auf berühmte Ballerklassiker stellen den Spiele-Simplizismuß in den Schatten. Langweile ist für den *Parodius*-Spieler ein Fremdwort: Keine einzige unfaire Stelle, höchst abwechslungsreiche Gegnerformationen und die vier frechen Schiffstypen mit herrlich abgedrehten Extrawaffen bieten auch nach dem x-ten Alien-Angriff aufs neue Spannung und Ballerspaß. *Parodius* ist ganz klar das technisch und spielerisch beste Actionspektakel auf dem Super Nintendo.



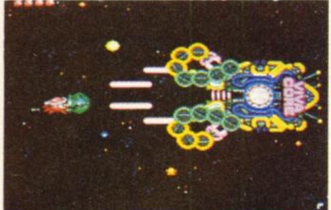
Warum hast Du einen so großen Mund? Damit ich spucken kann!



Finale furiosa: Der letzte Endgegner ist gleich erledigt.



Ebenfalls nur auf SNES: Der Obermotz aus "Omake!"



Aus *Nemesis* importiert: Der Flipper des Todes.





Gibt's nur auf SNES: Der Oktopus unter der Dusche.

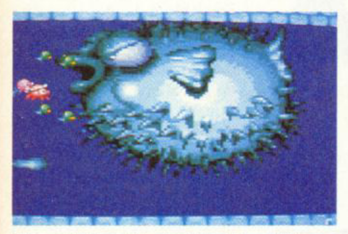


Zeig mir, was Du fliegst und ich sag Dir wer Du bist.

Babyboom: Madame wirft mit garstigen Windelträgern.



Trotz gigantischer Sprite-Fülle ruckelt die Grafikpracht kaum.



Nie wieder Fisch: Die Kugelflosse macht sich breit.



Feuerfrau: Der Geist des Friedhofes verschleudert Flammen.



Ein fieser Regenschirm kommt selten allein

wählen. Nicht nur das originale *Nemesis*-Schiff steht Trigger-Fans zur Verfügung, sondern auch ein Oktopus, die "Twinbee" und ein Pinguin. Je nach Fluggerät ändern sich die Extras. Aus dem Laser des *Nemesis*-Raumers wird z.B. bei "Twin Bee" ein Boxhandschuh, die Bomben werden zu Fischgeschossen (Oktopus), statt Stahlsatelliten umkreisen kleine Walbabys den Pinguin.

Damit nicht genug der Parodie. Die angreifenden Sprites und Obermotze am Ende eines Levels scheinen eher einem wirren Comicfilm, denn der Designerfeder eines Ballerspezialisten entsprungen zu sein. Fliegende Katzen, Kugelfische, kleine Wale und leichtbeschürzte Damen stürzen sich auf Euer Gefährt. Der Reigen der bonbonbunten Sprites und schrill-schrägen Hintergrundgrafiken, wird durch leicht veränderte Fassungen berühmter Klassikmusikstücke und abgefahrenen neuen Sounds sowie Remakes bekannter Spielmusiken untermalt. Sprachausgabe fehlt hier ebensowenig.

Der Super-Nintendo-Version wurden übrigens zwei neue Levels verpaßt. Ein komplett neuer Abschnitt im Spiel selbst, sowie eine Bonusstufe (nennt sich "Omake!"), die direkt angewählt werden kann und in sich abgeschlossen ist. Natürlich fehlt auch bei *Parodius* das obligatorische Optionsmenü nicht, in dem Ihr Eure Raumschiffanzahl, sowie den Schwierigkeitsgrad (es gibt acht anwählbare Stufen) variieren dürft. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Flashpoint

SUPER NES 90 %

Grafik: 89 % **Sound: 90 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japan-Import

Full House



Durchaus nett, aber nicht gerade ein Knaller: *Arcana*

Arcana

Keine Experimente! In Sachen Hintergrundgeschichte unterscheidet sich das neue Super-Nintendo-Rollenspiel *Arcana* in keinster Weise von den meisten Kollegen des Genres. Eine ekliger Bösewicht, der Magier Galneon, hält sechs Königreiche des Fantasy-Landes Elemen unter seiner Schurkenfuchtel. Die Rolle des strahlenden Helden fällt dem Knaben Rook zu. Dieser ist der einzige noch lebende Kartenmeister im Lande. Nur ein Kartenmeister darf sieben verschiedene Gruppen von Zauberkarten benutzen — und nur mittels dieser Karten kann Galneon besiegt werden.

Ihr steuert Rook, zwei Gefährten sowie vier Elementgeister, die sich im Laufe des Abenteuers Eurer Truppe anschließen. Bevor Ihr auf Galneon trefft, gilt es, einige kleinere Aufgaben zu erfüllen, die Euch in verschiedene 3-D-Labyrinthe führen. Hier muß eine Prinzessin befreit, ein Superschwert oder ein Kristall gefunden werden. Natürlich versuchen Monster, Euch an der Erfüllung der Missionen zu hindern: Kämpfe laufen dabei rundenweise und nicht in Echtzeit ab. Wahlweise haut Ihr mit gefundenen oder gekauften Waffen auf die Widerlinge ein oder murmelt einen von rund 65 Zaubersprüchen. Nach erfolgreichem Kampf gibt's Geld und Gegenstände. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: HAL
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Flashpoint

SUPER NES 70 %

Grafik: 61 % **Sound: 43 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import, Batterie



Alles schon mal dagewesen: *Arcana* bietet leider kaum neuen Rollenspielstoff. Eine 08/15-Story und sechs 3-D-Dungeons sind einfach nicht genug, um den *Final-Fantasy-2*-verwöhnten Super-Nintendo-Rollenspieler hinter dem Joypad hervorzulokken. Die Antwort auf die Fragen: "Wie sieht das nächste Monster oder das nächste Stockwerk aus?", "Was macht der frische Zauberspruch?" und "Wie gut haut der neue Säbel zu?", sind die einzig echten Motivationsträger, die den Spieler länger am Monitor verweilen lassen. Von echten Puzzles oder gar einem ausgefeilten Story-Verlauf ist bei *Arcana* keine Spur. Echte Freaks warten lieber auf *Final Fantasy 3*.

Die Sache mit dem Haken



Der Geier an unserer Seite: Hilfreich!

Hook

Gegenüber der Computerversion darf Peter Pan auf dem Super NES durch ein klassisches Jump'n'Run hüpfen. Wieder wurden Peter Bannings Kinder entführt, er verwandelt sich in Peter Pan und muß den Oberpiraten *Hook* zur Strecke bringen.

Den Dolch in der geballten Faust, kämpft Ihr Euch in der Gestalt des Peter Pan durch zehn in alle Richtungen scrollende Levels und vertrimmt üble Piraten und freche Gören. Auf Knopfdruck wird gehüpft, zugestoßen, gerannt und geflogen. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn Ihr Euch vorher an einer der herumflatternden Elfen "aufgeladen" habt. Alle zwei Levels harrt ein grimmiger Obermotz seiner Atomisierung (unter anderem ein Riesengeier und ein Skellett). Im Finale duelliert Ihr Euch mit *Hook* persönlich.

Bis dahin wetzt Peter durch den idyllischen Nimmerwald, die Totenkopfhöhle und den Hafen. Sogar in den Fluten des Ozeans geht's gegen die Piraten..Auf dem Weg durch die Levels findet sich das eine oder andere Früchtchen (Energie) und sogar ein Schwert, mit dem Ihr kleine Feuerbälle verschießt. Wer stirbt, darf sich an unendlichen Continues erfreuen. Allerdings fangt Ihr nicht an "alter" Stelle wieder an, sondern startet den Level, den Ihr zuletzt erreicht habt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Dynatex

SUPER NES 73 %

Grafik: 76 % **Sound: 71 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japan-Import



Auf den ersten Blick verbirgt der kleine Rächer seine Qualitäten. So entpuppt sich die scheinbar träge Steuerung nach einiger Zeit als genau und durchdacht und sogar der hohe Schwierigkeitsgrad wirkt nach längerem Spielen mehr motivationsfördernd denn -hemmend. Einsteiger haben allerdings gewaltig daran zu knabbern. Pixelgenaue Absprünge und vorsichtiges Durchforsten der Levels sind gefordert. Die durchgehend schnukkelige Präsentation steuert ihren Teil zum guten Spiel bei: *Hook* glänzt mit abwechslungsreichen, bunten Grafiken und allerliebsten Animationen. Jump'n'Run-gestählte Profis kommen um den Kauf dieses Moduls kaum herum.

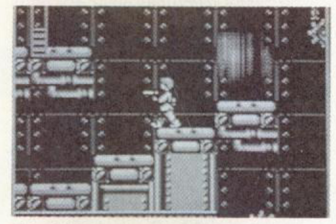


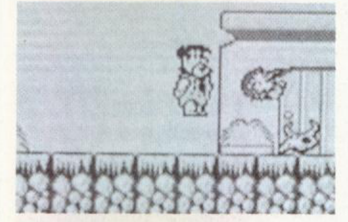
Im Sommer ist's gut spielen. Vor allem für die Glücklichen, die einen Handheld in der Hosentasche haben. Ob auf der Reise in den heißen Süden oder am See in der Nähe: Die kleinen Freunde düdeln am Strand, im Zug und auf Bahnhöfen. Und auch im gefürchteten Sommerloch werden Game Boy, Game Gear und Lynx mit Modulen versorgt. *kn*

Game Boy

Star-Wars-Fans aufgepaßt. Die französische Software-Schmiede Ubi-Soft werkelt fleißig an *Star Wars* für den Game Boy herum. In 22 Levels geht's gegen den Imperator. In feinster Jump'n'Run-Manier geleitet Ihr Luke Skywalker durch unwirtliche Welten. Zwischendurch wird in superweich scrollenden 3-D-Sequenzen im Weltraum auf feindliche Schiffe geballert oder Asteroiden ausgewichen.

Wesentlich witziger geht's in *Kirby's Dream Land* zu, zur Zeit Japans Nummer-1-Game-Boy-Modul. Held Kirby watschelt durch ein lustiges Abenteuer, gespickt mit schnuckligen Extras und versteckten Bonushöhlen.


Star Wars


The Flintstones

Fred Feuerstein geht in Kürze auch auf dem Game Boy seinen Vaterpflichten nach. Mit Säbelzahntigerfell und Urzeitkeule wird *The Flintstones* mit herausragender Grafik glänzen und zügellosen Jump'n'Run-Spaß garantieren.

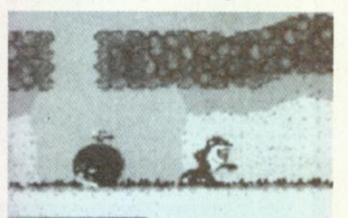
Titus the Fox war schon auf Computern zu bewundern. Der kleine Fuchs wetzt durch zahlreiche Levels und baut sich mit Kisten und Fässern den Weg zum Ausgang. Die niedlichen Feinde (Babies, Penner, Hunde) lassen sich mit einem gezielten Kistenwurf außer Gefecht setzen.

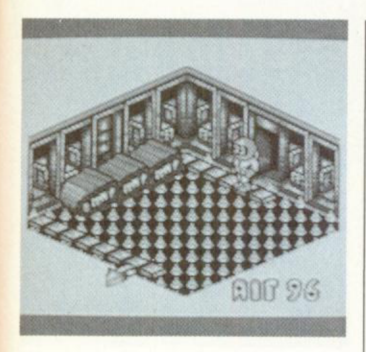
Game Gear

Game-Gear-Fans werden in nächster Zeit mit Mega-Drive-Umsetzungen überhäuft. *Taz-Mania* ist nur eine. Als kleiner Tasmanier Taz stolziert Ihr durch Tasmanien und freßt alles, was Euch nicht gefällt. Außerdem darf der Freßsack Feuer spucken und als Wirbelwind die Gegner einfach vom Bildschirm schubsen.

Die Peitsche wird in *Indiana Jones and the last Crusade* geschwungen. Durch fünf actionlastige Levels peitscht sich der Kinoheld schon in den nächsten Monaten.

Auch der *Prince of Persia* klettert bald auf dem Game Gear durch die Katakomben einer Burg, um seine Prinzessin zu befreien. Knifflige Hüpfeinlagen und grandiose Animationen sind angekündigt.


Taz-Mania



Altered Space

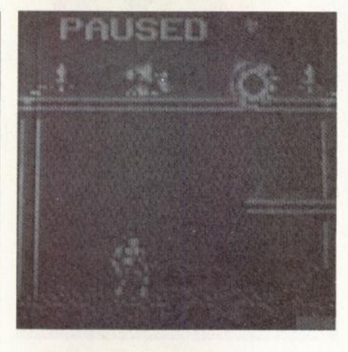
Unter Zeitdruck durcheilen wir als Miniastronaut eine feindliche Raumstation, lösen dabei kleine Geschicklichkeitsrätsel und braten Roboter mit dem Laser. Respekt, so detaillierte 3-D-Grafiken werden nicht oft auf Nintendos Winzling geboten. Leider ist in der nicht gerade kleinen Spielarena Kartenzeichnen Pflicht. Nicht gerade ein Spiel für den Schulbus. Wer die nötige Ruhe und Ausdauer mitbringt, kommt mit Altered Space auf seine Kosten. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Sony
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 65% **Sound: 50%**

Schwierigkeit: schwer



Switchblade 2

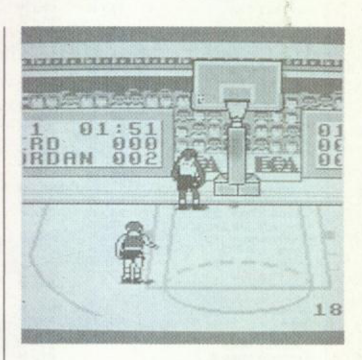
Das haben wir doch irgendwo schon einmal gesehen. Ein Held, klein von Wuchs und groß von Tapferkeit, auf dem Weg in die Freiheit. Wie im richtigen Leben ist der Weg in die solche dornenreich. Dornenreich weil jede Menge Hürden, wie kleine und große Selbstschußanlagen, bombenspuckendes, fliegendes und einfach nur wirr herumlaufendes Gesprite den Weg so beschwerlich machen. Leider hat unser Held, nachdem er auf die ahnungslosen Gegner losgelassen wird, nur ein kleines Taschenmesser zur Hand. Das heißt für Euch gut zielen oder schnell verkrümeln. Am Ende eines Levels wartet ein unvermeidlicher Obermotz auf Euch. Da auf dem Weg in die große Freiheit jeder Widersacher außer seiner Seele seinen Sparstrumpf verliert, freuen wir uns über kontinuierlich steigende Einnahmen. Genügend von den fast monstergroßen Talern eingesammelt, findet sich bald ein nützlicher Händler am Wegesrand. Der richtige Partner, um das mühsam erworbene Edelmetall gegen schwarzkaltglänzendes Waffenmetall einzutauschen. Das umfangreiche Angebot besteht aus Beam-Lasern, Shuriken, Plasma-Gewehren, Raketen, Napalm, und man glaubt es kaum: kleine Drachen. Wobei gerade die kleinen Drachen eigentlich gar keine Ähnlichkeit mit kleinen Drachen, sondern eher mit einer desorientierten Schlange haben. Als günstiger Entspriter hob sich das Plasma-Gewehr mit einem hervorragenden Preis- Leistungsverhältnis hervor. Falls unser Held vom innigen Kontakt mit Feindsprites Energie verloren hat, findet er hier den passenden Stärkungstrunk. Je nach aktueller Taschengeldlage gibt es kleine und große Herzen. Für steinreiche Monstervertilger gar ein Extraleben. Nun noch mutiger scrollt sich unser Held in alle Richtungen. Nach drei geplatzten Energieherzen verliert er sein continueloses Leben und Euch bleibt nichts weiter übrig als den beschwerlichen Weg von vorn zu beginnen. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 63%

Grafik: 61% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: mittel



Jordan vs. Bird

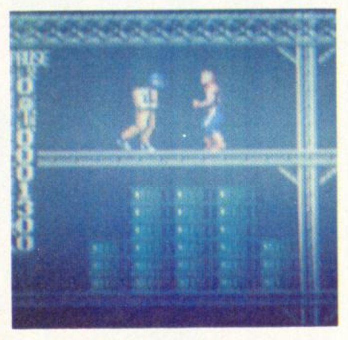
Electronic Arts' Basketballklassiker macht auch vor dem Game Boy nicht halt: Wie schon bei der kürzlich getesteten Mega-Drive-Version dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen: Slam-Dunk-Wettbewerb, Drei-Punkte-Weitwurf und klassisches "One-on-One". Wer auf diese Art von Basketball steht, darf sich das Modul besorgen. Allerdings erreicht die Handheld-Adaption nicht das Niveau der 16-Bit-Manifestation. Dummerweise fehlt ein Zweispielermodus. *cd*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 53% **Sound: 32%**

Schwierigkeit: einstellbar



Spiderman

Nun zieht *Spiderman* auch auf dem Game Gear seine klebrigen Fäden. Die Zeit tickt für Obermotz Kingpin und seine im Cental Park verbuddelte Atombombe. *Spiderman* beginnt den actionreichen, aber langweiligen Kampf gegen Kingpin und seine sechs Komplizen. Immerhin scrollen die Levels problemlos in alle Richtungen. Wie schon die anderen *Spiderman*-Adaptionen kann auch die Game-Gear-Version kaum überzeugen. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Flying Edge
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 43%
Grafik: 58% **Sound: 45%**
Schwierigkeit: einstellbar



World Class Soccer

Nach gut einem Jahr präsentiert Atari eine Katastrophenkickerei mit 131 (nahezu identischen) Mannschaften. Die Steuerung ist nervig, Taktik kommt nicht zum Zug. Der Spieler ist auf ideenlose Weitschüsse oder Dribblings angewiesen, elegante Kombinationen sind dank üblem Scrolling und Minimalanimationen ausgeschlossen — nicht mal Turniere oder Ligen gibt's. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 35%
Grafik: 47% **Sound: 29%**
Schwierigkeit: einstellbar



Aerial Assault

Die Erde wird von außerirdischen Terroristen angefallen und Ihr besteigt das neueste Kampfflugzeug, um den Verbrechern den Garaus zu machen. In vier Levels schießt Ihr auf alles, was Euch vor die Kanone fliegt. Mit einem Freund darf "gelinkt" und zusammen geballert werden. Langweilige Grafik, unspektakulärer Sound und das üble Extrawaffensystem lassen den Spielspaß auf der Strecke. Kauft Euch *GG Aleste*. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 42%
Grafik: 51% **Sound: 43%**
Schwierigkeit: mittel



Super Kick Off

Ancos Fußballklassiker läuft auf dem Game Gear auf. In Liga, Meisterschaft oder Einzelspiel schickt Ihr Eure Mannen über das von oben gezeigte und in alle Richtungen scrollende Spielfeld. Per Knopfdruck wird geschossen oder in gegnerische Beine gegrätscht. Spielerisch bietet *Super Kick Off* soliden Computerfußball inklusive zahlreicher einstellbarer Optionen. Die kontrastarme Grafik und der karge Sound drücken den Spaß jedoch 'gen Mittelklasse. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 58%
Grafik: 49% **Sound: 27%**
Schwierigkeit: einstellbar



HEXUMA




PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster.
Erhältlich für PC und Amiga.

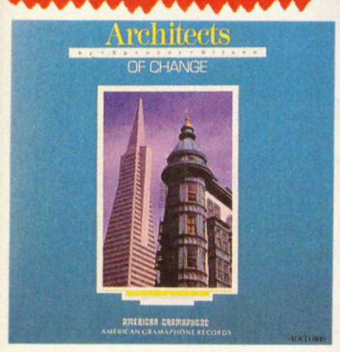


Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo", Postfach 110, 2420 Eutin

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC

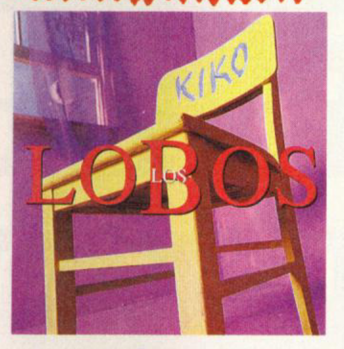


Architects of Change

Videospielriese Sega leistet sich in den amerikanischen Büros einen hauseigenen Komponisten und Vollblutmusiker: Spencer Nielsen. *Architects of Change* ist eine schon etwas betagtere Sammlung frecher, melancholischer, fetziger und poppiger Elektroorchesterklänge aus Spencer Nielsens Feder. Abwechslungsreich und stimmig sorgt diese CD für erheblich mehr Hörgenuß als der synthetische Kollege *Dune*. Nur an die Elektronikwizards aus Fernost kommt Nielsen nicht heran. *mh*

AGCD 889
10 Songs / 43:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

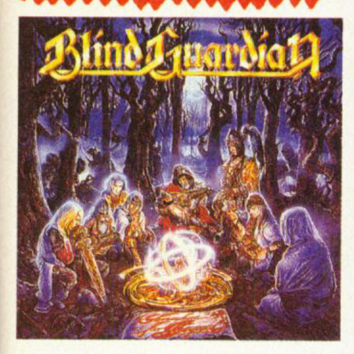


Los Lobos: Kiko

Die Rhythmus-Renegaten gehen in die Vollen: Satte 16 Songs werden auf ihrer aktuellen CD präsentiert. Leider wiegt handwerkliches Können und der Verzicht auf allzu viel Technokrempel den mittelmäßigen Melodienreigen nicht entscheidend auf. Die Kompositionen sind selten spritzig und überraschend, meist schleicht sich beim Zuhörer ein unterschwelliges "Dacht' ich mir's doch!"-Gefühl ein. Bei normaler Popkost keine Katastrophe, diesen "Down to earth"-Musikern hätte ich noch mehr Kreativität zugetraut. *mg*

Slash 828 298-2
16 Songs / 52:27 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

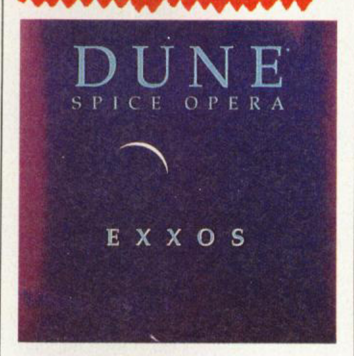


Blind Guardian: Somewhere Far...

Melodischen Speedmetal vom Feinsten bietet Blind Guardians neueste Scheibe. Die vier deutschen Fantasyfreaks lassen in ihren Texten Wissenswertes über Orks, Dungeons und Barden ab und verpacken alles in solide eingespieltem und hübsch schnellem Metal. Metal-Fans, die gerade durchs Dungeon spazieren oder gerne Monster metzeln, müssen diese Scheibe haben. *kn*

Virgin 263066
13 Tracks / 55:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

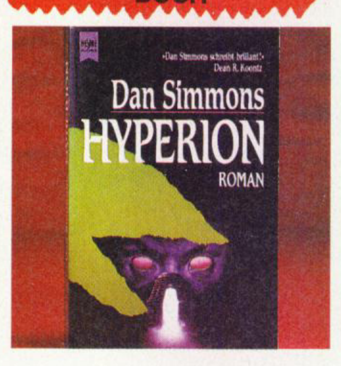


Dune: Spice Opera

Wem der, ziemlich gelungene Soundtrack des Computerspiels *Dune* gefallen hat, kann sich jetzt die passende CD zulegen. Der Silberling *Dune: Spice Opera*, dürfte vor allem bei Freunden von Technopop Anklang finden. Für das hitparadengestählte 08/15-Ohr sind die 13 Musikstücke eine Spur zu elektronisch, einen Hauch zu unterkühlt. Ein paar echte Instrumente statt fetter Synthieklänge hätte der Scheibe mehr Substanz gegeben. *mh*

CDVE 911 263 059
13 Songs / 66:24 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

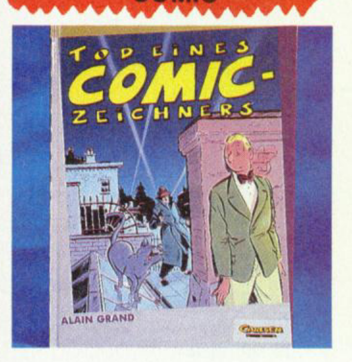


Hyperion

Die Welt *Hyperion* ist für die meisten Völker der Galaxis von entscheidender Bedeutung. Lebt doch auf Hyperion ein Wesen, Shrike genannt, das von zahlreichen Völkern als Gottheit verehrt wird. Das Geheimnis des Shrikes, eine Mischung aus Lebewesen und Maschine, soll von sieben Pilgern gelöst werden. *Hyperion* liest sich nicht leicht, aber wenn man sich erstmal festgebissen hat, legt man das Buch erst nach der letzten Seite aus der Hand. *mh*

***ISBN:* 3-453-04899-7**
***Autor:* Dan Simmons**
***Verlag:* Heyne**
***Zirka-Preis:* 14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMIC

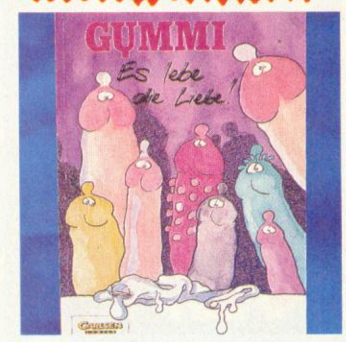


Tod eines Comiczeichners

Der Kunstkritiker und Sonnyboy Norman Fields wird vom britischen Geheimdienst MI5 in eine verhängnisvolle Affäre verwickelt. Deutsche Agenten bringen mit dem Käseblatt-Zeitungscomic "Sweet Dolly" geheime Informationen an ihre Mittelsmänner. Den Comiczeichner soll Fields nun durchleuchten. Die Story ist trotz einiger Kapriolen spannend. Die Zeichnungen schlaffen leider am Schluß der Geschichte ab. *cd*

***Texter/Zeicher:* Alain Grand**
***Verlag:* Carlsen Lux**
***Zirka-Preis:* 24,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC



Gummi — es lebe die Liebe!

AIDS: Eine neue Krankheit entdeckt die Welt und fühlt sich scheinbar pudelwohl. Im Gegensatz zu ihren Gleichgesinnten (Tuberkolose & Co.) leidet sie nicht unter einer ständigen "Medikamenten-Paranoia".

Nur vor einem Ding hat AIDS ungeheuren Bammel: Dem Kondom oder auch Gummi, Präser, Fromms, Pariser, Überzieher genannt. Beschreibung und Anwendungsgebiete sowie eventuelle Nebenwirkungen sollten, dank umfangreicher Aufklärungskampagnen, hinlänglich bekannt sein. Der gute Latexmann leidet jedoch ähnlich wie obengenannte Krankheit unter einem Problem: Man(n) will ihn nicht; er zerstöre angeblich den "körperlichen" Kontakt und behindere sowieso an allen Ecken und Enden. Dabei bietet er doch wirksamen Schutz gegen die bisweilen tödlichen Gefahren eines intimen Techtelmechtels.

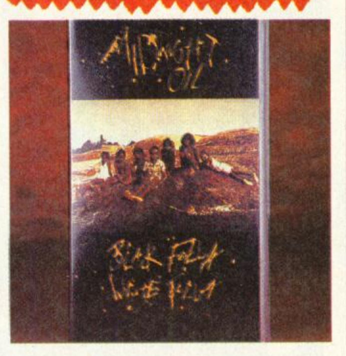
Carlsens *Gummi* hilft weiter. Die Genfer Anti-AIDS-Armee "Fondation du Présent" trommelte Europas Comicelite zusammen und schuf ein Album, in dem das Kondom, die Liebe und natürlich die Verbindung beider Themen im Mittelpunkt steht. Neben den Allerweltsproblemen eines Kondoms, gibt's zahlreiche Bedienungsanleitungen und tabulosen Humor vom Feinsten. Ob Ralf König, Moebius, Avril oder Shelton — alle Großen sind dabei: Für hochklassige, humorvolle und abgefahrene Aufklärung auf die den Comiczeichnern eigene Art ist gesorgt.

Nur eine kleine Warnung am Rande: Obwohl das Thema uns alle angeht, könnten einige der Storys etwas schockieren. Also, junge Geschwister besser fernhalten.

Alle Zeichner haben übrigens auf ihr Honorar verzichtet. Ein beträchtlicher Teil des Erlöses kommt der Organisationen zu, die sich dem Kampf gegen die Immunschwäche AIDS verschrieben haben oder HIV-Infizierte unterstützen. *kn*

Herausgeber: **Fondation du Présent**
Verlag: **Carlsen Comics**
Zirka-Preis: **19,80 DM**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO



Black Fella, white Fella

Der Mitschnitt der 86er Tour der australischen Band Midnight Oil ist mehr als Dokumentation, denn als Musikvideo zu verstehen. Die Live-Clips sind nicht etwa in gigantischen Konzertarenen, sondern bei Auftritten in Aboriginee-Siedlungen gedreht. Nebenbei plaudern die Musiker mit den Stammesfürsten: Der Zuschauer lernt einiges über das Leben der australischen Ureinwohner. Ein interessantes Stück Kultur, aber kein Muß für den "normalen" Rockfan. *mg*

SMV 200440 2
12 Songs / ca. 60 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

KAUFVIDEO



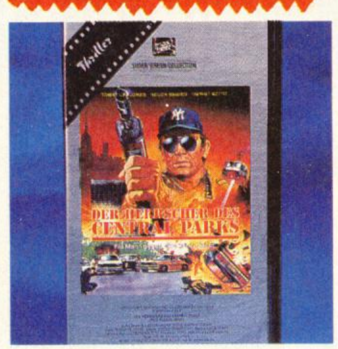
Alphabet City

Jonny ist ein waschechter Drogendealer — als sein Boß ihm befiehlt, das Haus seiner Eltern in Brand zu stecken, um die Versicherungssumme zu kassieren, wechselt Jonny die Fronten — es darf geballert werden.

Alphabet City ist leider nicht das Zelluloid wert, auf dem der Film gedreht wurde: Die miese, völlig verworrene Story und hilflos von einem simplen Plot zum nächsten schlingernde Schauspieler, schreien geradezu nach dem Griff zum Ausschaltknopf. *mh*

Video-Anbieter: **Fox Home Video**
Zirka-Preis: **29,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

KAUFVIDEO



Der Herrscher vom Central Park

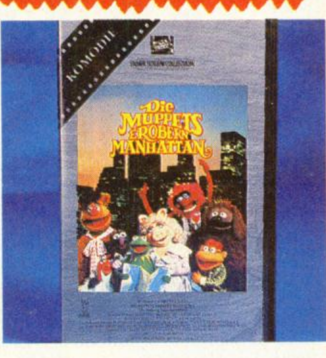
Amerikas Alptraumthema Nummer 1, der Vietnamkrieg, diente zahlreichen Hollywood-Verfilmungen als Hintergrundgeschichte. Die filmhaften Versuche, das Trauma der amnerikanischen Nation aufzubereiten, lassen sich grob in drei Kategorien einteilen. Filmtyp "A" ist den einsamen Rächern à la *Rambo* vorbehalten, die bis an die Zähne bewaffnet in den Dschungel zurückkehren, um den längst verlorenen Krieg doch noch zu gewinnen. Filme der Klasse "B" beleuchten den Stoff aus einer realistisch/kritischen Perspektive — *Platoon* oder *Apocalypse Now* dienen hier als Beispiel. Das "C" ist den gescheiterten Existenzen vorbehalten, die aus einem Krieg heimgekehrt, nicht mit sich und ihren Erinnerungen fertigwerdend am Ende total durchdrehen. Unter letztere Vietnamfilmgattung fällt auch *Der Herrscher vom Central Park*.

Mitch, arbeitslos und von seiner Frau verlassen, will in den Menschen New Yorks die Erinnerung an die Veteranen des ungeliebten Krieges wachhalten — Er besetzt kurzerhand den Central Park. Die Behörden sind sauer, die Bevölkerung liebt Mitch.

Die eigentlich recht friedliche Situation gerät außer Kontrolle, als ein übereifriger Politiker zwei Söldner (darunter einen Vietkong) in den Park schickt, um Mitch zu töten. *Der Herrscher vom Central Park* macht kurzen Prozeß mit den Eindringlingen und gibt schließlich unbesiegt auf. Auch ich strecke das Handtuch: Denn der Versuch des Films, das Thema Vietnam auch nur ansatzweise kritisch zu durchleuchten, geht in überflüssiger Effekthascherei und einem ganzen Berg unlogischer Handlungsfäden total unter. Das recht hilflose cineastische Durcheinander beginnt schon nach den ersten zehn Minuten: Wie ein einsamer Vietnamveteran es schaffen soll, ein paar Tonnen Sprengstoff in den wohl belebtesten Park der Welt zu schmuggeln, wissen wohl nur die Hollywood-Größen. *mh*

Video-Anbieter: **Fox Home Video**
Zirka-Preis: **29,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
für Fans

KAUFVIDEO



Die Muppets erobern Manhattan

Die meisten von uns sind mit der berühmten Sesamstraße groß geworden. Wohl kaum einer, der nicht das Krümelmonster, Grobi, Ernie oder Bibo in sein Herz geschlossen hätte. Übertroffen wird der Bekanntheitsgrad der flauschigen Gesellen aus der Werkstatt Jim Hensons nur noch von den *Muppets*. Ebenfalls aus der Schatzkiste des mittlerweile verstorbenen Hensons, eroberten die Figuren um Kermit den Frosch und die unvergleichliche Schweinedame Miss Piggy, die Fernsehschirme dieser Welt.

In *Die Muppets erobern Manhattan* drehen Kermit & Co voll auf. Statt einer einfachen Studioumgebung, tummeln sich die Stoffviecher durch eine "echte" Realfilmkulisse. Die Story: Kermit hat ein Musical geschrieben und möchte das Stück mit seinen Kumpels auf dem Broadway aufführen. Alle Puppen machen sich auf nach New York, um einen Produzenten für das Musical zu finden — vergeblich. Die Puppen-Crew zerstreut sich in alle Winde, nur Kermit bleibt in New York. Vor dem unvermeidlichen Happy End, sorgt unser grüner Filzfreund für vergnügliche Minuten vor der Glotze. Und das nicht nur für Kinder. Auch junggeblieben Erwachsene haben an diesem turbulenten Familienfilm ihre Freude.

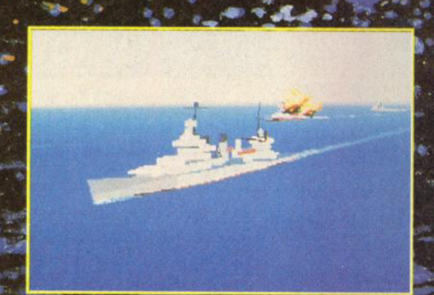
Neben allen Figuren aus der Muppets-Serie (der dänische Koch ist ebenso drin wie die beiden Opas), geben sich eine ganze Reihe bekannter Filmschauspieler ein Stelldichein. Zu guter Letzt tauchen sogar die Bewohner der Sesamstraße auf, und die komplette Puppenschar feiert die Hochzeit Kermits. Die Braut? Keine Frage — Miss Piggy! Mag dem einen oder anderen ernsthaften Kinokritiker der Humor eine Spur zu krachledern, der Plot zu albern und die Geschichte zu sentimental sein: Die Muppets erobern die Videofans in Sturm. *mh*

Video-Anbieter: **Fox Home Video**
Zirka-Preis: **29,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

TASK FORCE
1 9 4 2

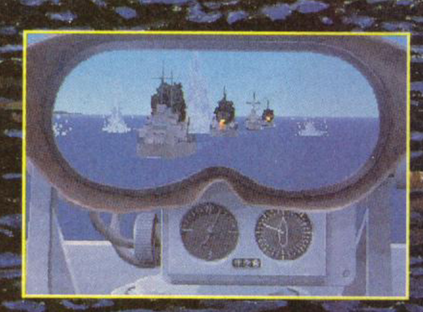
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Die Salomon-Inseln im Pazifik, 1942



In den engen Gewässern um den Guadalcanal fanden die längsten und härtesten Kämpfe auf dem Wasser in der ganzen modernen Seekriegsgeschichte statt. Sie änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges.

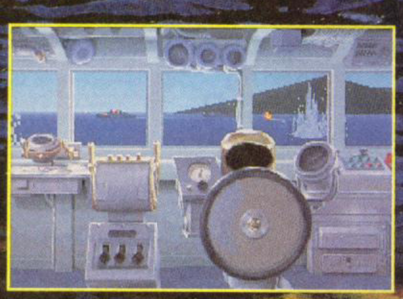
● Monatelang rangen die beiden Kriegsflotten um den Sieg, die Amerikaner mit ihrer neuen Radar-Technologie, die noch tief in den Kinderschuhen steckte, und die Japaner mit ihrer überlegenen Ausbildung, hervorragenden Nachtsichtgeräten und tödlichen Long Lance-Torpedos. Beide Seemächte waren an Siege gewöhnt - keine wollte eine Niederlage einstecken.



● Von den Herausgebern des "Silent Service II" erscheint jetzt die erste einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges. Übernehmen Sie das Kommando über eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen, die in Formation in den Kampf ziehen. Sie entscheiden, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Torpedos ab, legen Rauchteppiche aus, setzen Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein. Übernehmen Sie einen Posten nach dem anderen inmitten der grellen Explosionen, fliegenden Granaten und dem donnernden Getöse einer Seeschlacht.

● "Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung... und das Risiko... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben.

● **"Task Force 1942" erscheint für IBM PC und kompatible Geräte.**



SCREENSHOTS VOM IBM PC

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel: 0666 504 326



POWER PLAY vor ORT

Herbstzeit ist Messezeit: *POWER PLAY*-Leser können ein Lied vom hektischen Showtreiben singen. Wie in den letzten beiden Jahren ist die lauschige Stadt Köln vom 8. bis zum 11. Oktober der Nabel der Computerspielewelt. Unter der Schirmherrschaft von *POWER PLAY*, *VIDEO GAMES* und dem *Amiga Magazin* findet an diesen vier Tagen die **C**omputer **S**hopper **S**how '92 statt. Die Ausstellungsfläche der Show beläuft sich auf immerhin 30000 Quadratmeter, die sich auf mehrere Hallen verteilen. Die **CSS'92** ist erfreulicherweise systemübergreifend. In Halle 1 finden Amiga-Fans alles rund um ihre "Freundin", Halle 2 ist mit Zubehör und Multimedia gefüllt, Halle 3 steht den Freunden des PCs zur Verfügung. Zwei der Hallen — Gebäude 6 und 8 — sind ausschließlich für die Computerunterhaltung reserviert. Hier geben sich nicht nur namhafte Spielehersteller ein Stelldichein, hier haben auch *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* einen eigenen Stand. Wenn Ihr schon immer mal mit Eurem Lieblingsredakteur ein Wörtchen wechseln wolltet — auf der **CSS'92** habt Ihr Gelegenheit dazu. Wer in jede der fünf Hallen hineinschnuppern möchte, kann mit Eintrittspreisen von 17 Mark (Schüler 12 Mark) rechnen. Wer nur die "Entertainment"-Abteilung besucht, kommt preiswerter davon — hier kostet der Eintritt nur 10 Mark, Schüler zahlen 6 Mark. *mh*

Vom 8.10 bis zum 11.10 belegt die Computer Shopper Show satte 30000 Quadratmeter — die *POWER PLAY* und die *VIDEO GAMES* sind mit dabei

Köln ist wieder für vier Tage das Zentrum der Spielewelt: Trefft Euren Lieblingsredakteur auf der CSS'92

POWER PLAY LESER SERVICE



1/92

Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2/92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

3/92

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

4/92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

5/92

Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

7/92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

8/92

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

9/92



Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

6/92



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

8/91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

10/91




Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechnung: Terminator 2





Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4, 7, 8/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5





erscheint am 14. Oktober 1992

Ein *Mantis*-Raumschiff im Zielanflug

Endlich im Anflug auf diese Galaxis: Alles über *Elite 2* im nächsten Heft.

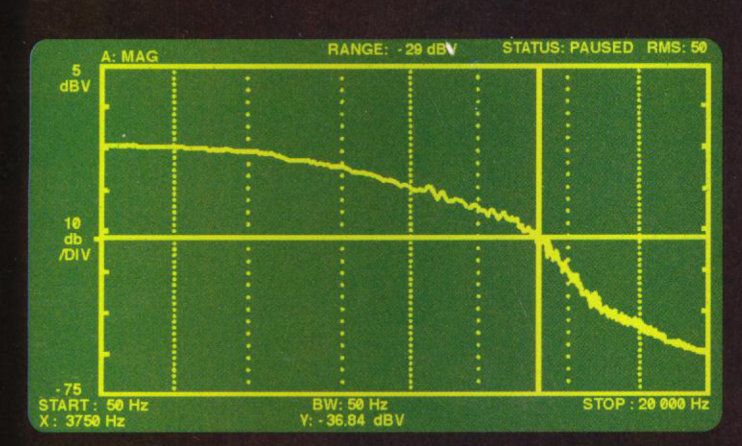
Mit Sturmgebraus geht der Sommer langsam zu Ende. Werden die Tage wieder kürzer, rüstet sich die Spielebranche für einen heißen Herbst. Die zunehmende Zahl an neuen Spielen hat einen erfreulichen Nebeneffekt: Die *POWER PLAY* wird wieder dicker. Das nächste Heft ist prall gefüllt mit Tests, Tips und frechen Infos.

Größter Hoffnungsträger dieses Spielejahrhunderts: **Elite 2**. Wir beantworten die Frage, ob der Neuling an den gigantischen Erfolg des Kultklassikers anknüpfen kann — illustriert mit vielen Fotos. Selbst Indiana Jones erhält Konkurrenz. Vom *Links*-Hersteller Access kommt ein neuer Abenteuerheld. Das Adventure **Amazon** im High-End-Edel-Look zeigt auf dem Prüfstand, was in ihm steckt. Schließlich suchen wir ein neues Feindbild: Statt "böser" Russen sind in der Simulation **A.T.A.C.** finstere Drogenbosse die Bösewichter. Da bebt das Weltall: Miese Aliens futtern sich durchs Universum. Nur Ihr könnt an Bord eines hochgeheimen Mantis-Raumschiffs die Eindringlinge aus dieser Milchstraße vertreiben. Übrigens: Wer sich für den besten Amiga aller Zeiten interessiert, sollte die nächste Ausgabe auf keinen Fall versäumen…

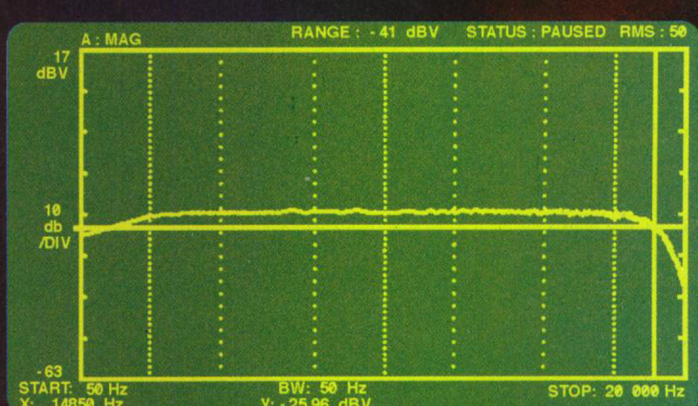
Modul-Mogule gucken ebenfalls in die gut bestrahlte Bildschirmröhre: Für das Super Nintendo erscheint Konamis Ballerspektakel **Axelay**. Mega-Drive-Spezies gehen mit James Pond und seinen **Aquabatic Games** auf sportive Tauchstation.

inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik

Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,- *

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* 512KB DM 695,-* 1MB



DM 299,-
* unverb. Preisempfehlung



ATI-Distributoren:
Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98